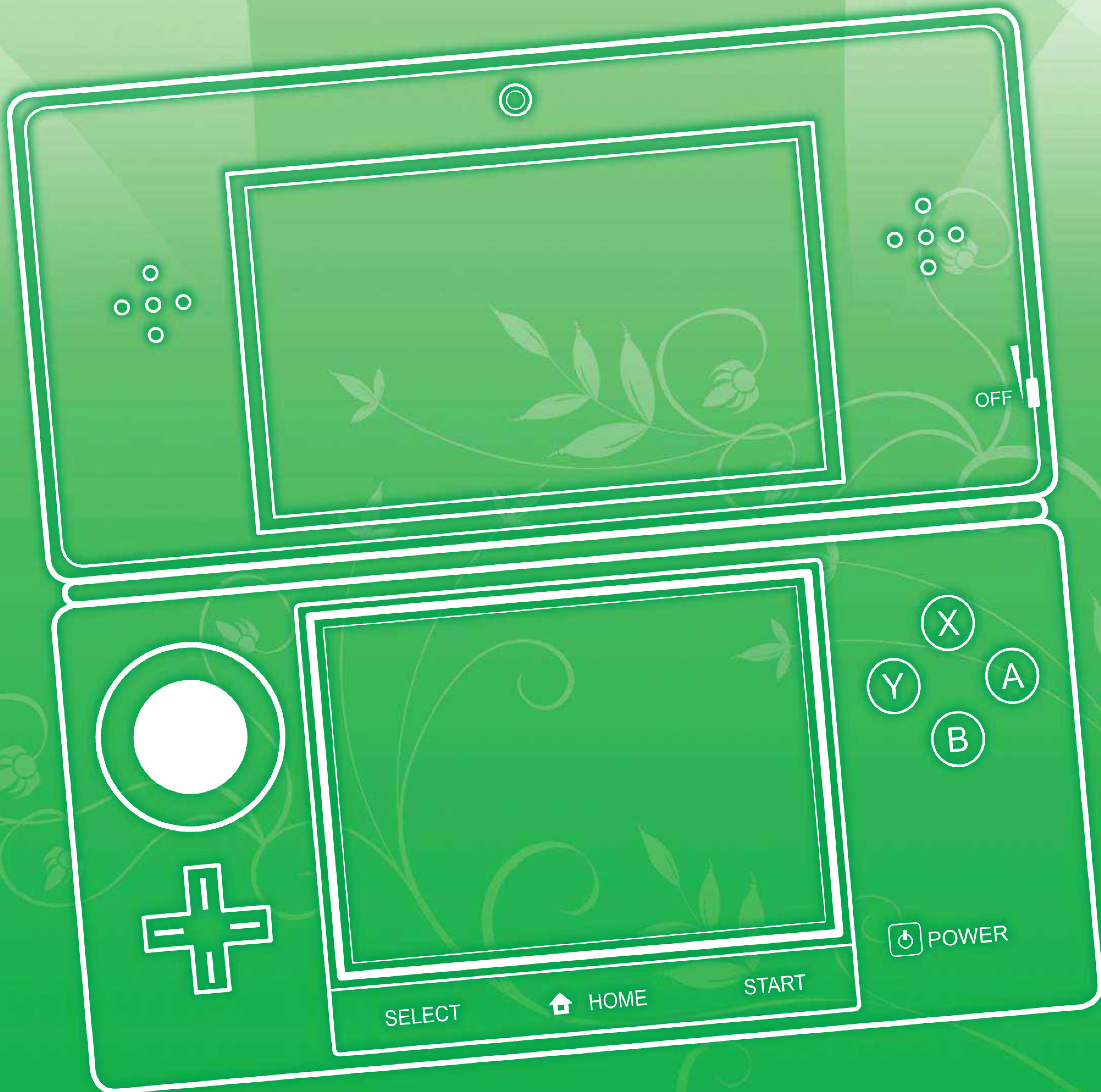
3DS

VOL.1

专辑

3DS SPECIAL



写在卷首

《3DS专辑》是由“掌机王小组”推出的第一本3DS专门志，为国内的所有3DS玩家奉献上3DS的硬件、软件、游戏、文化等一切方面的纯粹空间。3DS自从2月26日发售以来已有大半年时光，一路上可谓磕磕碰碰，然而在任天堂的不断努力下，先前的不利状况已有好转迹象，诸多传统大作的集结令《马里奥》、《猎人》、《火纹》等系列FANS怦然心动。国内已经入手的玩家不在少数，这也是我们打造此书的动力。初次尝试难免有诸多不周道之处，也请广大购买、或从朋友处借阅鄙书的玩家多多提出你们的意见，让这本次世代掌机专门志更好更专。另外不管你是否已经拥有3DS，只要购买了本书，填写好回函表中的个人资料，在2011年11月10前（以邮戳时间为准）寄到“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部”（邮编730020），就有机会参与幸运抽奖，获得闪光红色3DS一台，中奖名单将会在《掌机王SP》第171辑上公布。考虑到第一本的印刷数不是很多，所以中奖几率还是很高的（笑）。不要客气，也不要吝惜您对本书的一切意见，赶快邮寄回函吧！

本辑大奖 1名



任天堂次世代掌机3DS

闪光红

回函即有机会获奖！



3DS专辑 VOL.1

3DS SPECIAL

CONTENTS

版权信息
主编：LIKY
责任编辑：苍穹
出版单位：开明文教音像出版社
印刷：深圳市雅佳图印刷有限公司

发行：（0931）4867606
开本：16开 212毫米×278毫米
版次：2011年10月第一版
印次：2011年10月第一次印刷
印张：15

印数：3000册
字数：220千字
出版日期：2011年10月
定价：32元
ISBN 978-7-88049-665-9

DVD光盘内容介绍

3DS全面接触

了解3DS从这里开始，影像解析3DS主机全部功能





37款最新3DS游戏影像集锦，见识3DS强大游戏阵容

3DS游戏集锦







王国之心3D 梦中坠落
雷顿教授VS逆转裁判
怪物猎人3 G
怪物猎人4
初音未来 未来计划（暂名）
海王
时间旅人
热血硬派国夫君 特别版
绝代风华
蜡笔小新 宇宙之友情笨蛋空手道
心灵相机 附体笔记本
生化危机 启示录
路易的鬼屋2
新·深爱



女生RPG 灰姑娘生活
火焰之纹章（暂名）
勇气原点 飞翔妖精
潜龙谍影 食蛇者 3D
动物之森（暂名）
马里奥赛车7
马里奥网球（暂名）
纸片马里奥（暂名）
新 光之神话 帕尔蒂娜之镜
皇牌空战3D 纵横火网
真·三国无双VS
迷宫的彼端
节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产
交响旋律 最终幻想
SD高达G世纪 3D
卡片召唤师（暂名）
马里奥与索尼克 伦敦奥运会
索尼克世纪 青之冒险~
朋友聚会（暂名）
快乐足球（暂名）
世界足球 胜利十一人 2012
铁拳3D 完美版
女孩风格（暂名）



ARASHI 3DS广告集锦



日本偶像团体ARASHI倾情出演，
带你认识3DS神奇魅力

NINTENDO 3DS

核心之战

文 Lancer

4年前的任天堂秋季发布会上演了“怪物猎人移籍骚乱”，任天堂与Capcom这对痴男怨女，为NGC时代无果而终的凄美爱情再续前缘。4年后，在一场同样以压制TGS为目的的发布会上，辻本良三向在座的业内人士与收看直播的数十万玩家讲解《怪物猎人3 G》的魅力。这款数日前已公布的移植之作，虽然分量十足，始终难有惊喜可言。直到辻本良三走下讲台，一段令所有人意外的预告片，创造了比4年前更轰动的时刻——在TGS场外震撼公布的《怪物猎人4》，将让本届TGS场内的其他所有游戏黯然失色。这一刻，进行在线直播的USTREAM和NICONICO视频网站炸开了锅，旁边的网友评论飞速涌动——宛如一道将业界淹没的巨浪。

《DQ》与《MH》——日本第三方的两大国民级游戏都将正统续作献给了任天堂的掌机。任天堂发布会上霸气十足的强悍大作阵容，昭示着3DS扎根于核心玩家的振兴之道。3DS也许永远无法重现NDS的辉煌，但是立足于核心市场的发展策略，可能会为其创造全面超越NDS的传统大作盛世……

一、失势

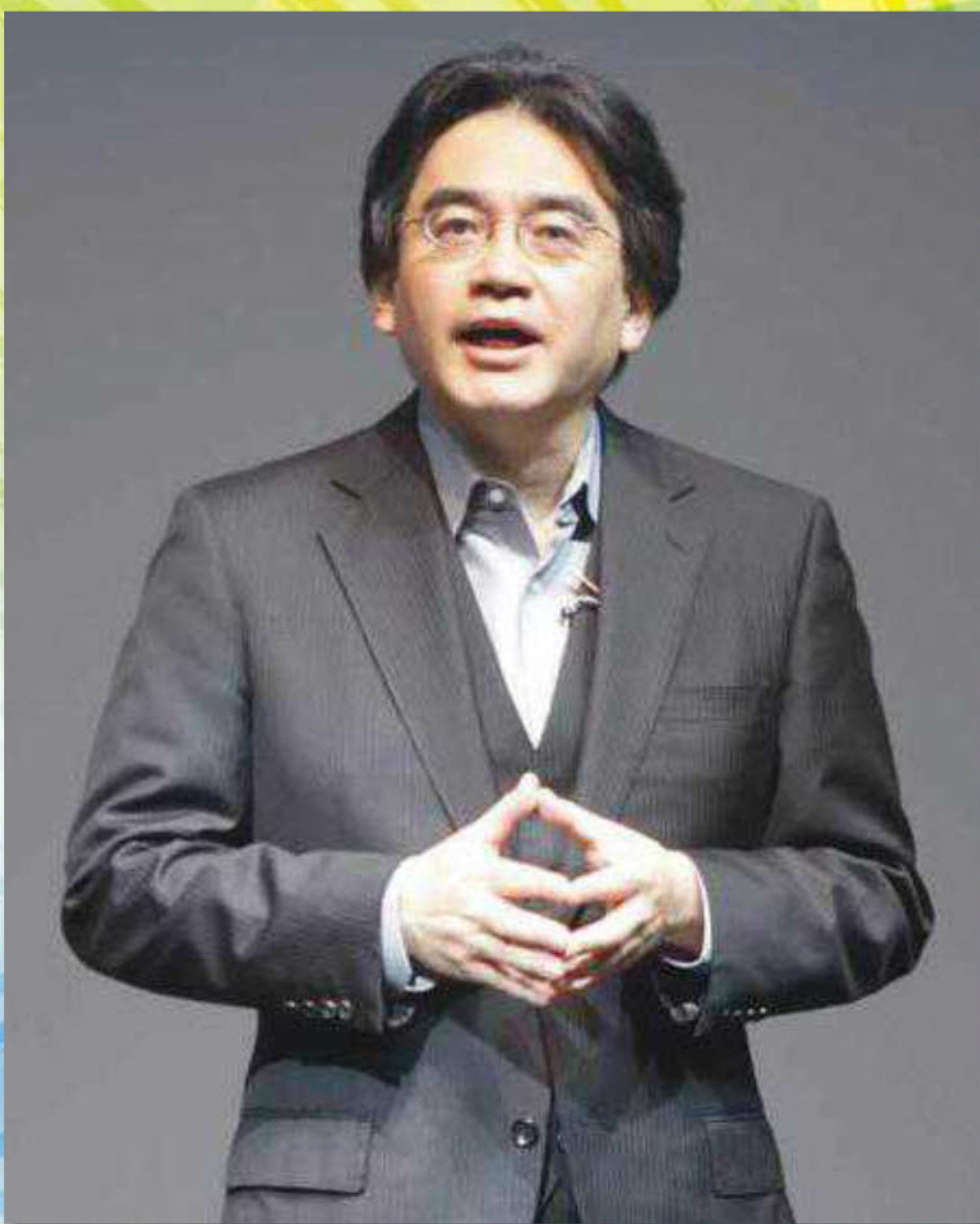
【"在游戏产业里，'气势'很重要，一旦失势，就要用巨大的力量才能扭转……"今年7月，岩田聪向人们解释3DS仅完成销量目标六成的原因时如此说道。】

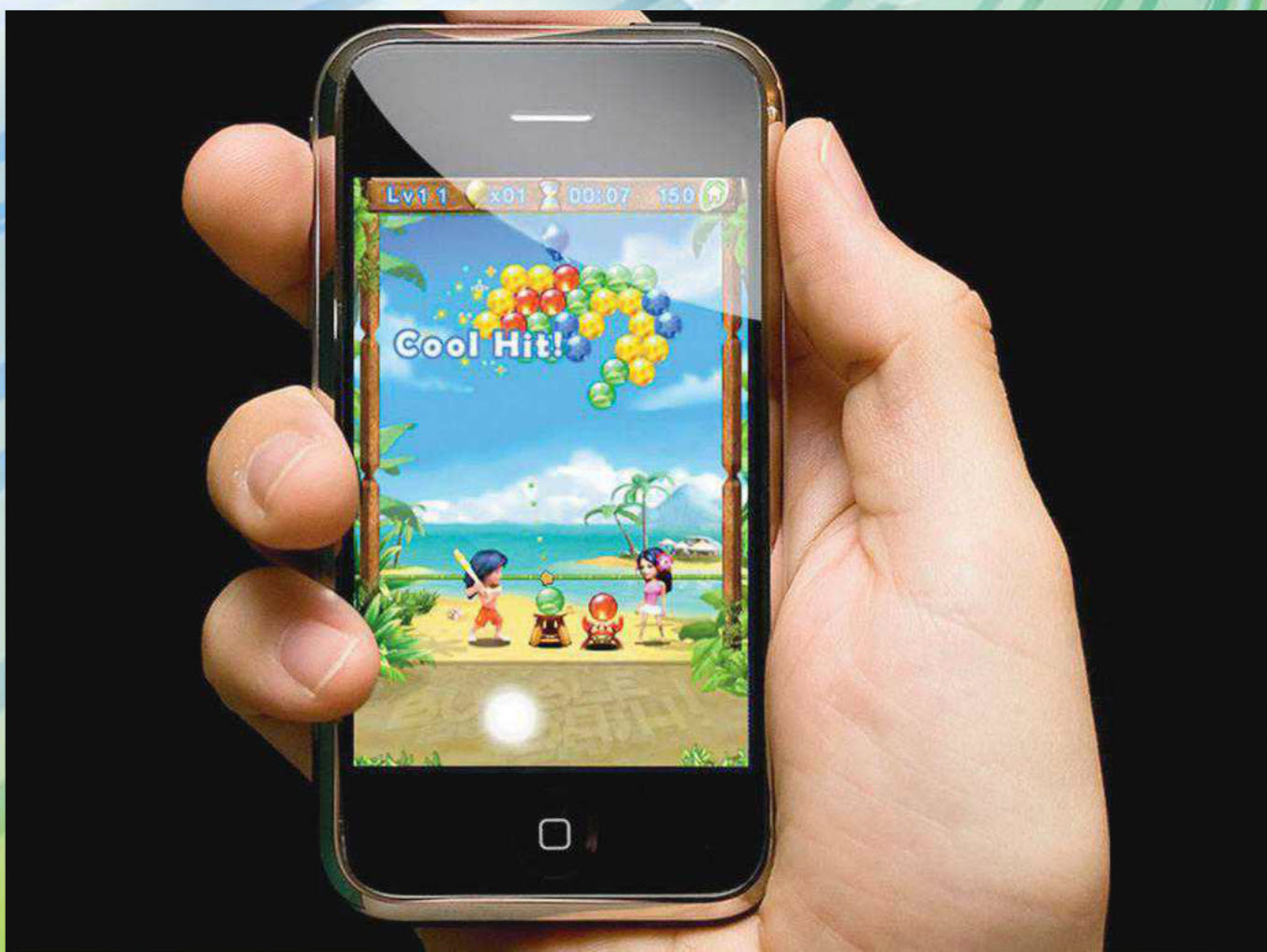
岩田聪认为，任天堂所经历的此番波折，是因为6年前开始形成的气势用尽，而新一轮气势尚未形成，由此形成一段痛苦的过渡期。如今的任天堂仿佛回到了岩田聪刚当上社长之时，当时由《口袋妖怪》开始推动的气势耗尽，任天堂业绩急跌，岩田聪在背后努力酝酿新一轮的革命。而这一切是外界看不到的，岩田聪的社长之位还没坐热，要求他下台的呼声已此起彼伏。如今，任天堂的股价已跌回当时的水平，而要求岩田聪下台的呼声也开始出现。神通广大的法国01NET网站称，根据他们得到的可靠消息，目前岩田聪在任天堂社内身处"微妙境地"，虽然仍深受大多数员工的爱戴，但三年来蒙受惨痛损失的股东与投资者们已开始逼宫。今年7月3DS大降价之后，任天堂股价暴跌，岩田聪随后宣布主动降薪一半，仍无法平息股东们的不满。据今年6月任天堂股东大会期间披露的数字，上个财年，任天堂高层总薪水已从10.1亿日元减少到7.4亿日元。岩田聪本人从1.87亿日元减少到1.37亿日元，再度降薪一半之后将不足7000万日元。岩田聪在位期间为任天堂创造了上万亿日元的利润，其本人所得却在同等规模企业CEO中垫底。据岩田聪透露，由于并未获得任天堂派发的员工股，他个人仅持有任天堂5100股股票，以现价折算仅为6000多万日元。岩田聪的年薪在游戏业界的CEO中都只算中低水平，与欧美同行相比更是远远不及。

几年前NDS与Wii交相辉映，任天堂市值超过10万亿日元，成为日本第二大企业。那时岩田聪的话被当作金科玉律，任天堂的一切都成为成功典范，各种研究任天堂的经济学专著争相推出。其中部分专著还没来得及上市，任天堂的股价就进入了深不见底的下跌通道，从7万多日元一直跌到每股1.1万日元。于是刚刚当上英雄的岩田聪突然变成了反面教材，成为一条被众人痛打的落水狗，各种分析家都跳出来分析任天堂的失败决策。今年7月，关于"任天堂是否该为iPhone开发游戏"成为业界热议的话题。《口袋妖怪TAP》在iOS上出现之后，任天堂股价大涨，投资者们热切期待任天堂将其招牌大作大举移植到智能手机，借数亿潜在用户提高软件销量，改变当前任天堂业绩持续大跌的现状。任天堂随后出面辟谣，表示任天堂"不为其他平台开发游戏"的态度绝不松动。投资者们闻言大失所望，任天堂股价再度持续下跌，一位投资分析家说："赶紧抛掉任天堂的股票吧！这说明他们的思维是多么老套，已经跟不上这个时代了！"

坚决抵制智能手机是岩田聪在经营战略上的底线，今年3月的游戏开发者大会期间，岩田聪曾在其基调演讲中痛斥智能手机将破坏游戏产业的生态，改变消费者对游戏的价值认识。他认为泛滥的1美元游戏将会让消费者逐渐形成"游戏软件就只值1美元"的观念，今后可能再也没人愿意掏三四十美元购买掌机游戏。岩田聪还号召在座的游戏开发者们抵制智能手机，号召业界抵制手机游戏业的低价经营模式。至于股东们对任天堂加入手机游戏开发阵营的提议，岩田聪的回答是："只要我还是任天堂的社长，就绝不会有这种事发生！"这种坚决与智能手机行业对抗到底的态度，是很多股东要求岩田聪下台的主要原因。

对于跨平台的态度，岩田聪与前社长山内溥一样执著。作为任天堂的最大个人股东，山内溥在过去3年内资产缩水到六分之一，但他依然对岩田聪充满信心，为岩田聪力排来自董事会的压力。山内溥向来鄙夷那些对游戏业一无所知、只知道追逐资本的投资者，认为他们只是一群目光短浅的投资者。山内溥与岩田聪都深知任天堂的独家软件阵容才是其生存的根本，放弃独占性等于放弃自己的主机，任天堂将从一家伟大的主机厂商变成普通的软件商。而山内溥曾有过"在我的有生之年，任天堂都不会退出硬件市场！"的宣言。异质的任天堂总是尝试用独特的硬件带给玩家独特的游戏体验，在触摸屏尚未流行之时诞生的NDS，以充满新鲜创意的触摸操作征服了世界。当多点触摸的iPhone降临，NDS的操作优势不复存在，尤其是对NDS的主流化普及居功至伟的"脑白金"类软件逐渐失去了生存土壤。任天堂知道，在1美元游戏遍地开花、任何有趣创意都只要1美元起的智能手机时代，30美元的简单益智软件大卖上千万套的黄金时代再也找不回来。智能手机业提出的薄利多销经营策略是休闲游戏的必然出路，任天堂永远无法将非必需品的掌机做到智能手机的市场规模，因而无法在休闲游戏的新市场规则下生存。要对抗智能手机业，只有提供手机游戏永远无法实现的游戏体验，比如需要划杆与按键的传统游戏，以及1美元游戏永远给不了的丰富内容含量——回归传统游戏是任天堂的必然选择。





二、狩猎

日本核心向市场规模有限，在没有休闲市场有力补充的环境下，原NDS留下的核心市场根本无法满足任天堂的胃口，《怪物猎人 携带版》的500万玩家是任天堂的必争之地。

今年3月，岩田聪的GDC基调演讲预示了未来几年任天堂的经营战略。演讲的主题围绕游戏价值，他认为苹果等非游戏硬件商正在破坏游戏的价值。“对他们来说，内容是别人创造的，他们的目标仅仅是集合尽可能多的软件，因为……这就是他们的盈利方式。游戏软件的价值对他们而言无关紧要……事实是，我们所制作的是有价值的东西，我们应该保护游戏的价值。”岩田聪认为，当前开发商们一窝蜂开发手机游戏的趋势非常危险。据市调机构Screen Digest的数据，手机上最流行的游戏中92%都是免费的，真正获得商业成功的游戏很少。大量创作者的精力都被浪费在不盈利的游戏上。岩田聪号召开发者们在传统掌机平台上开发更有价值的游戏，这些游戏应该让习惯1美元手机游戏的玩家们也心甘情愿掏钱。让价格数倍于手机游戏的掌机游戏“物有所值”，是岩田聪振兴传统游戏的新提案。这标志着从休闲游戏市场溃逃的任天堂，正放下暴利思维，从已经被智能手机占领的蓝海，游回竞争激烈的红海。从而意味着任天堂决定绕开他惹不起的苹果与谷歌，一个回马枪，杀向他的老对手——索尼。

前些年任天堂在休闲游戏市场上赚得盘满钵满，忽略了核心玩家，造成任饭的大量流失。而索尼在核心市场上苦心经营7年，现在PSP已形成一个忠诚度极高的核心游戏市场。任天堂要回归核心市场，必定不会满足于过去在传统市场上的份额，夺取索尼的胜利果实是任天堂必然要走的一步。

2008年金融危机时，任天堂仍然保持坚挺。当时人们对任天堂保守的现金流控制原则表示强烈质疑，当时所有游戏公司市值严重缩水，以任天堂掌握的现金，几乎可以买下日本所有第三方软件商，从此垄断日本游戏业，而拥有全部日系大作独占权的任氏主机，也必将于欧美建立无可动摇的霸业。而任天堂几年来仅仅收购了一个小不点Monolith，自身开发人员的数量仅以每年不到10%的速度增长。投资者无法理解任天堂为何浪费大好的扩张机会，将上百亿美元的现金闲置。当时美国游戏市场规模达到顶点，游戏产业为游戏娱乐在经济危机中逆流而上而欢呼雀跃，完全没有意识到将历时3年以上的萎缩周期即将到来。


■在3DS 2011发布会上，岩田聪请上《怪物猎人》制作人 本良三。

2009到2011年间，在经济危机的余波与社交网站、智能手机等新平台的冲击下，大量游戏公司破产，欧美的所有传统游戏发行商几乎都在大裁员。EA等连年过度扩张的大发行商负债累累。任天堂的业绩也在连年大跳水，但是因为之前不扩张的保守策略，使其保持着低水平的运营成本，虽收入骤降，仍保持盈利。目前任天堂仍手握逾百亿美元现金，这笔钱不足以对抗智能手机，却足以在游戏产业翻江倒海。

资金充实的一个明显优势是可令众第三方竞折腰。日本第三方普遍资金奇缺，略施小恩小惠，即可获得大作独占权。任天堂最想要的是近年来在日本核心市场上一枝独秀、有超越《DQ》之势的《怪物猎人》。日本核心向市场规模有限，在没有休闲市场有力补充的环境下，原NDS留下的核心市场根本无法满足任天堂的胃口，《怪物猎人 携带版》的500万玩家是任天堂的必争之地。无节操的Capcom与贞操观较强的Square Enix不同，在3DS装机量不足、市场反响较为低迷的今天，SE不会贸然献上《FF》或《DQ》，但劝说Capcom为3DS开发《怪物猎人》并无难度。Capcom向来赶早不赶晚，不会像SE那样傲慢地对主机商说“硬件销量过了1000万再跟我谈”，在主机发售初期大作不足时推出一线大作，更易于抢占市场。况且Capcom也没SE那么矜持，5年才出一个《DQ》。以Capcom旺盛的游戏制作能力，一年一个《怪物猎人》毫无压力，只是光靠PSP的玩家撑不住这么快的新作速度，销售周期至少要有两年才能充分挖掘商业潜力，同时避免品牌价值被迅速耗尽。将《怪物猎人》拆分为两个系列，在3DS和PSP/PSV上轮流推出，这样既能保证两年一作的合理周期，又确保Capcom每年的财报上都有《怪物猎人》的名字。而且因为拆分为《怪物猎人》和《怪物猎人 携带版》，两个系列分别由任天堂和索尼独占，从双方均可获得独占相关的优惠条件。

笔者曾设想3DS的《怪物猎人》面向任天堂擅长的低年龄层，为《MH》补充新鲜血液，在DS系和PS系两大平台上朝着稍有不同的用户层发展，扩大《MH》的市场。从《怪物猎人4》的首段预告片来看，其目标年龄层应该与《MHP》相同，不过更具平台动作色彩的全新战斗系统无疑是为了吸引新玩家而设计。《怪物猎人4》的动作设计可能会比《MHP》系列更复杂，要求更高，大量的跳跃动作、与地形的深入互动、战斗过程中的地形变化……比起《MHP》，《怪物猎人4》可能会成为更核心向的作品，也许Capcom的真正目标是欧美的铁杆Capcom动作游戏迷，用更有卡氏味道的动作系统将《怪物猎人》真正打向全球。不过3DS的键位设计可能会大大影响此类动作游戏的操作乐趣。于是就有了被批判为“史上最丑外设”的底座式右划杆，以及早晚要推出的双划杆新款3DS……







三、集结

任天堂带给第三方的不再是NDS时代数量虽多、却大多只玩休闲游戏的所谓“新规人群”，3DS将以传统游戏消费需求旺盛的真玩家为主要目标，即使其用户总数将大大少于NDS，对第三方来说，有效用户的数量可能比过去更多。

9月14日，KOTAKU游戏博客发文嘲讽任天堂，标题是“3DS用户们，恭喜你们当了任天堂的新主机测试员”。KOTAKU相信，虽然任天堂发布会上并未公布双划杆的3DS新型号，但这只是时间问题，而且新机型的公布时间越晚，越容易引起市场上的不安情绪——毕竟谁也不想当一个过渡机型的测试员，在今后的很多年时间里抱着个硕大丑陋的右划杆外设玩游戏。

新机型3DS是本次任天堂发布会最令人意外的缺席嘉宾，任天堂将这款已被外界认定存在的机型雪藏确实令人不解。进入10月之后是业界的传统黄金旺季，每年任天堂在该季度的销售额占全年一半以上。在这样的旺季中，对新机型的预期将导致大批玩家持币待购，势必影响3DS的销售潜力。惟一的解释是设计双划杆新机型的决定较为仓促，任天堂无法在短期内生产足够的新机型供应年末商战庞大的需求量。同样是由于新机型来得突然，原机型的生产计划不可能即刻取消，只有将库存与生产中的原机型清仓完毕，才能轮到新机型上市。任天堂的失误在于太早公布了3DS的底座式右划杆，令业界过早产生了对新机型的预期。在当前环境下，任天堂只有加快新款3DS的生产筹备，在11月旺季来临之前推出新机型。

赶在TGS之前公布其双划杆计划，反映了任天堂对核心玩家的重视，以及正面挑战PSV的用意。

任天堂发布会公布的大作阵容霸气十足，这些新作的预告片不像今年E3展的发布会一样强调裸眼3D特性，而是突出其传统游戏乐趣。3DS的首次机型改款以核心玩家最需要的双划杆为中心，将核心玩家的需要放在首位，这是自NGC惨败以来，任天堂对玩家们未曾有过的虔诚。

有人担忧与NGC一样重视核心向游戏的3DS，是否会步NGC的后尘？任天堂的主机对第三方游戏存在排挤效应，虽然初期可以靠任天堂的银弹攻势，让第三方纷纷高举大作投诚，但是一两年内，如果这些游戏无法达到销量目标，第三方将再次呈鸟兽散。微软对日本第三方银弹攻势的屡次失败证明了强扭的瓜不甜的道理。不过如今任天堂的经济实力与10年前相比有天壤之别，NDS也为第三方建立了不错的基础。更重要的是，任天堂已清楚表明3DS立足于传统游戏的定位。任天堂带给第三方的不再是NDS时代数量虽多、却大多只玩休闲游戏的所谓“新规人群”，3DS将以传统游戏消费需求旺盛的真玩家为主要目标，即使其用户总数将大大少于NDS，对第三方来说，有效用户的数量可能比过去更多。



第一方的宣传定位与软件策略也会在很大程度上决定主机的用户层。岩田聪在任天堂发布会上明确了以玩家为主的第一方软件安排。发布会上同时亮相并公布发售档期的“马里奥”关联游戏多达6款，从今年末到明年第二季度，将成为这位意大利水管工有生以来最活跃的半年。其中主打的《超级马里奥3D大陆》与《马里奥赛车7》相隔不到一个月，两个旗舰级马里奥在同一个平台上挨得如此之近，在任天堂历史上实属异数。今年年末商战，3DS拥有两大马里奥，还有《怪物猎人3 G》、《雷电十一人GO》等第三方巨作扎堆，主机上市第一年的年末商战就有如此阵容，也是过去几十年间闻所未闻的盛况。这就是岩田聪所说为“扭转气势”所积聚的“巨大力量”。

任天堂将扭转气势的根据地选定于日本，迄今为止公布的3DS第三方独占大作几乎全线来自日本。从某种意义上说，这是一场美国与日本之间的战争，虽然任天堂与索尼的厮杀即将开始，但在另一方面，对于来自美国的智能手机势力，这两家日厂在捍卫掌机市场方面站在同一个阵营。iPhone与Android对美国市场渗透得过于彻底，任天堂已很难说服美国开发商们团结于传统掌机市场中，抵制正在破坏游戏价值的手机游戏业。而日本的手机行业由于长期处于闭关锁国状态，虽然iPhone也在急速扩大市场占有率，但尚未达到严重冲击掌机市场的地步。集结第三方力量，守住这一片沃土，对日本游戏业关系重大。日本是游戏售价最贵的发达国家之一，近年来因为日元持续升值，日本的游戏价格平均水平几乎达到美国的两倍。一款售价5000日元的掌机游戏，相当于65美元，比高清主机AAA大作的价格还高，而美国的掌机游戏一般价格为30美元左右。日厂一边要承受日式游戏在欧美全面落败的困境，一边要接受欧美的游戏销售收入兑换成日元后大幅缩水的事实。如果智能手机全面取代掌机，以美元为标准的低价软件成为标准，一款1美元的游戏相当于77日元，其中发行商所得约50日元，卖个1000万套也只有5亿日元的净所得，仅相当于一款卖20万套、售价5000日元的掌机游戏。要达到《勇者斗恶龙Ⅸ》的收入规模，销量至少要超过4亿套，要达到《口袋妖怪》的规模，需要8亿的销量……日厂们比欧美同行更清楚地知道，如果掌机被智能手机消灭，靠掌机获得一半以上收入的日本游戏业也将跟着完蛋。而掌机游戏占欧美第三方的收入比例向来可以忽略不计，在欧美厂商看来，与其占用大量精兵强将开发与家用机媲美的掌机大作，还不如多开发占用人力资源少、制作周期极短的手机游戏。说到底，市场主体的不同决定了美日厂商对掌机态度的天壤之别。今年TGS，3DS与PSV大作对阵，规格之高远胜于当年的NDS对PSP，也让本届展会的家用机游戏相形见绌。这预示着未来几年掌机仍将是日本游戏市场的主力。





四、回归

提供手机游戏无法比拟的深度游戏性，让玩家更有值回票价的感受，提供1美元游戏永远无法给予的丰富内容，是任天堂游戏价值保卫战的主要策略。



在欧美，任天堂只能靠自己。6款马里奥的夸张阵容表明任天堂凭一己之力强攻欧美的决心。任天堂早已习惯了在孤立无援的环境下求生，N64时代，孤独的任天堂在后期几乎靠一己之力于北美市场上战平PS。NDS时代，任天堂轻而易举地击垮了欧美第三方初期形成的PSP阵营。3DS时代，任天堂也许无法阻挡智能手机的大潮，但在其悉心经营数十年的低龄市场上，任天堂仍有取胜的信心。

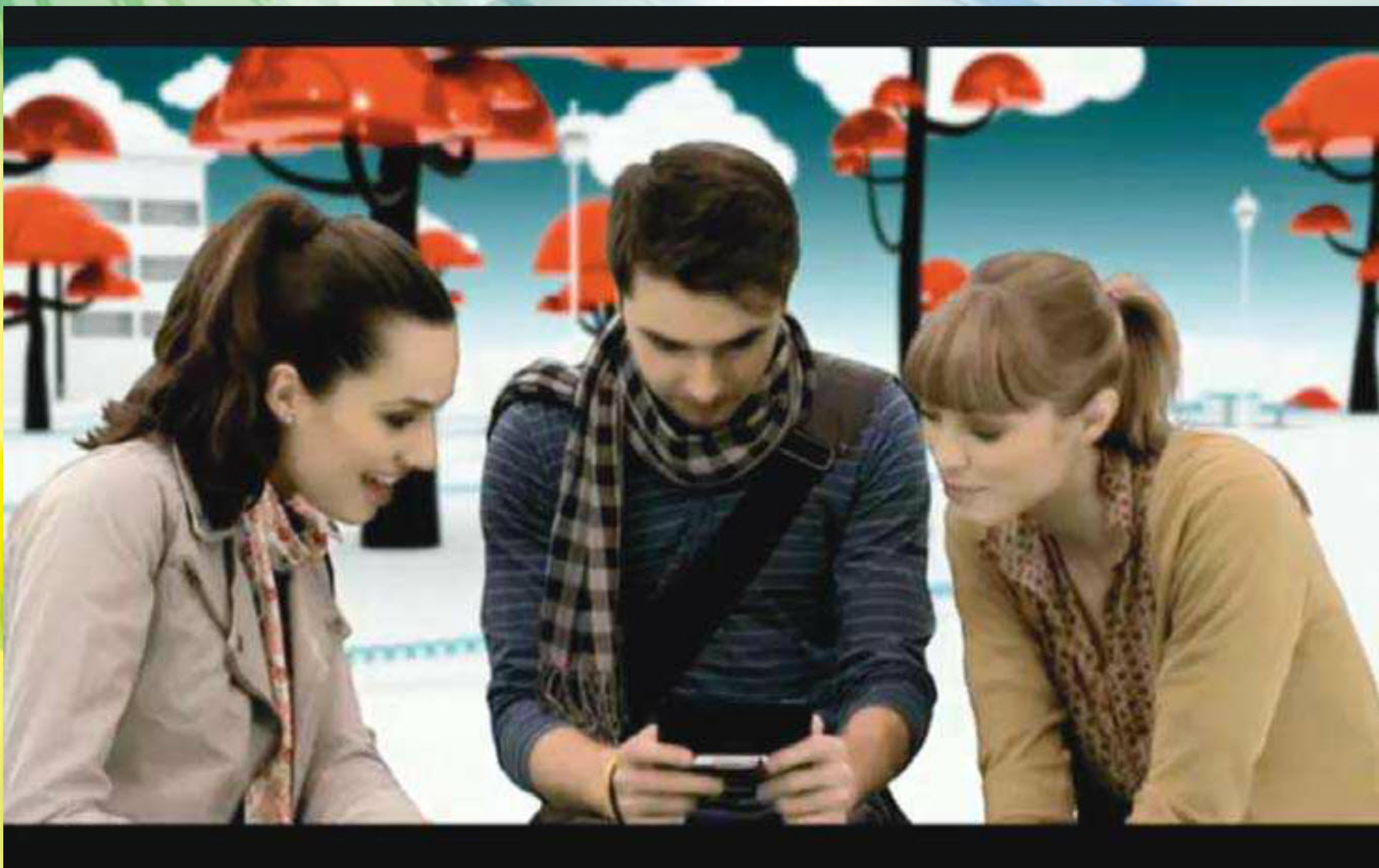


从250美元降价到170美元后，3DS进入了最适合在低龄玩家中普及的价格区间。iPhone与iPad已连续数年在美国最受欢迎圣诞礼物中高居榜首，但考虑到价格因素，在当前经济环境依旧低迷的环境下，很多家长只能接受价格实惠而同样能给孩子带来欢乐笑声的礼品，任天堂的掌机向来是最受家长欢迎的礼品之一。不过如今的市场环境与GBA及NDS的巅峰时代大不相同，掌机业最大的困境是掌上设备正进入多元化时代。这是移动设备群雄并起的时代，所有IT与消费电子巨头都在全力进入这个急速膨胀的市场。十年前你最多只能用手机玩玩《贪吃蛇》，或者花天价买一个电池续航时间只有2小时的PPC。现在你有iPad、iPod、iPhone、Android、Windows Phone……任何一部设备都拥有不比3DS逊色的触屏游戏功能。每年智能手机销量达数亿部，而且仍在高速增长，智能手机人手一部是未来的必然趋势。那时，无论3DS多便宜，也难以让那些满足于手机休闲游戏的人们动心。任天堂可依赖的只有自己独一无二的游戏软件，以及热爱传统游戏的玩家们。在竞争更激烈的智能手机时代，任天堂以往的大作供应速度已无法适应新市场，必须创造连绵不绝的大作攻势，持续诱惑各种口味的玩家。为此，任天堂兴建了新研发大楼，正准备大幅扩充其游戏开发军团。

任天堂不仅要以更快的速度提供新作，还要提升其产品价值，即岩田聡所说“应当保护的游戏价值”。掌机游戏的操作优势与价值内涵是手机游戏难以超越的核心竞争力，价格低廉的手机游戏内容同样低廉，无法像《塞尔达》、《马里奥》正统续作那样精雕细琢。提供手机游戏无法比拟的深度游戏性，让玩家更有值回票价的感受，提供1美元游戏永远无法给予的丰富内容，是任天堂游戏价值保卫战的主要策略。这也意味着任天堂不能像NDS时代那样，用三五人的小团队花几个星期的时间制作“脑白金”，大团队、大规模的《塞尔达》才是未来任天堂作品的标准模范，这种精英阵容打造的史诗级大作，是廉价手机游戏永远无法实现的游戏体验。休闲玩家们也知道1亿美元打造的《现代战争3》不是iPad上10美元的FPS所能企及的，任天堂也要让手机玩家知道，40美元的3DS游戏有数倍于手机游戏的价值。从某种意义上说，这就是要让游戏的价格与成本更为对等，也就意味着价格远高于手机游戏的掌机游戏将进入高成本时代。掌机业的低成本高收益时代已经终结，20年来任天堂通过掌机攫取暴利的神话将成为历史。这于任天堂以及第三方无益，对玩家却是福音。正如家用机进入高清时代后，我们可以用60美元玩到价值1亿美元的游戏，而过去只能用50美元玩价值1000万美元的游戏。今后我们在掌机游戏上所花的每一分钱，也将获得更高的价值。

扩充自身开发团队规模是一个循序渐进的过程，短期大量招兵买马可能会造成企业文化变质，并导致任天堂的游戏风格变味。未来两三年内，光靠任天堂的第一方游戏难以完全扭转欧美掌机市场的处境。指望以6个马里奥瞬间爆发并不现实，3DS应遵循传统游戏市场低速、稳健的发展策略。

任天堂本来期待TGS之前的发布会能为其低迷的股票行情注入活力，不料当日股价再度大跌5.1%，以每股1.09万日元收盘。《怪物猎人4》也无法挽回投资者的信心，任何新作都无法弥补对新机型期待的落空。彭博财经社邀请四位分析家估算的结果显示，虽然3DS大幅降价，今年内1600万台的出货目标可能还是要落空，预计将低于目标16%左右。分析家们对下半财年3DS的热销前景均无异议，但上半年3DS表现得过于低迷，5个多月仅出货250万台。知名分析家Michael Pachter对3DS的前景更悲观，预测其本财年出货量只能达到1000万台。这里的“只能”只是相对于现象级的NDS而言，在游戏产业史上，首年出货1000万台向来被认为是成功的标志，NDS突破首个千万销量，也用了11个月的时间。3DS之所以令人失望，是因为任天堂先期制定了太高的目标，分析家们又习惯性地将3DS与NDS的辉煌时期做比较，现实与预期之间的落差造成兵败如山倒的假象。任天堂最大的错误不是选择了裸眼3D，而是为尽快恢复其巅峰状态，而给这样一部稚嫩的新掌机指派了过于沉重的使命。放下“扩大游戏人口”的重担，在只属于游戏的沃土里精耕细作，或许能得到更令人惊喜的收成。



3DS超导购



文 酷洛洛

各位读者朋友们，不知道你们玩腻了手上的PSP没有呢？而对NDS的马赛克屏幕有没有感到厌倦呢？如果有以上感觉的话，那各位就可以考虑下次世代的掌机了，这里向大家强烈推荐任天堂在今年3月发售的3DS，这也是各位目前惟一的选择了。不论你对3DS了解程度有多少，在国内，购买游戏主机始终是一件麻烦的事情，所以接下来就由笔者从多个方面为大家做一个较为系统的导购指南，希望能为大家购机提供一些帮助。

了解3DS

俗话说，不打无准备的仗，既然要买，那么肯定要对它有一个比较全面的了解，接下来我就为各位做一个整体的介绍。

3DS是由任天堂在2011年2月底发售的DS系列最新一代掌机，整体造型和它的老前辈NDS比较相似，仍然拥有上下两个屏幕，不过上屏的要大一些，分辨率也要高一些；下屏幕左侧多添加了一个触摸滑杆（手感相当好），外壳表面是光滑的带有磨砂纹理的钢琴烤漆，主机大小比NDSi要稍微大一些厚一些，从整体外观上来看还是相当时尚的。3DS最大的亮点在于它的裸眼3D功能了，从最早3DS公布的时候任天堂就一直特别着重宣传这一点，玩家不需要借助其他任何辅助设备就可以欣赏到真实立体的3D画面，而且3DS拥有3个摄像头，其中有两个是外侧的，可以拍摄3D照片。在掌机上使用这种3D技术，任天堂是第一个，可以说这是掌机史上的一次革命。



3DS在DS原有基础上对操作进行了一些改革：360°的触摸滑杆，3D摄像头，动作感应和陀螺仪等，使得游戏方式更加丰富，让游戏乐趣也得到提高，不得不说这些创意都是任天堂的优势所在。不仅如此，3DS还特别加强了网络功能，这使得联机对战变得更为方便，也极大地加强了3DS的附加值服务。到目前为止一共有蓝、黑、红、粉四种颜色。

3DS具体参数	
尺寸	长134mm、宽74mm、高21mm（合盖状态）
重量	约230g
上屏幕	3.53英寸 拥有裸眼3D机能的宽屏液晶 分辨率400x240像素（打开3D后 左右眼可以观测到的各自400像素，表现立体）
下屏幕	3.02英寸 具有触摸机能 分辨率320×240像素
摄像头	内摄像头1个 / 外摄像头2个 分辨率640x480（30万像素）
无线机能	2.4GHz 支持联机对战 支持Wi-Fi（支持(WPA/WPA2)，对应IEEE802.11)
	待机状态下可以自动进行数据交换，可以从互联网自动获取信息支持
操作输入	A/B/X/Y键、十字键、L/R键、开始键/选择键
	触摸滑杆(360度方向支持）
	触摸屏
	内藏麦克风
	摄像头
	动作感应装置
	旋转感应
其它输入	景深调节滑扭…可以控制3D显示的立体深度
	HOME键…可以呼出主机内置的机能
	无线开关…游戏中也可以关闭无线机能
	电源键
端口	游戏卡带端口 SD记忆卡端口 AC充电器端口
充电端口	耳机端口
声音	上屏左右侧的立体声喇叭
触摸笔	可以伸缩（最长约10cm）
电池	可充电锂电池
游戏载体	任天堂3DS专用游戏卡，卡带容量最大将能达到4GB

既然是次时代主机，机能肯定是玩家们相当看重的一个方面，那么我们来看看作为主机机能标杆的中央处理器（CPU）和图像处理芯片（GPU）分别是怎样的：

3DS的CPU依然是采用了双CPU的设计，分别是ARM946E-S (67 MHz)和ARM1176 (TSMC65LP 225-482MHz)，其中前者是用于触摸屏的控制，后者则是主要用于游戏运算，主CPU ARM11采用了8条流水线加400多M的频率，虽然比起PSP来提升不是很高，但对于NDS来说则是革命性的变化了。

3DS的GPU是PICA 200，这是由日本高新技术开发公司（Digital media profetionnal professional简称DMP）独立开发的一款3D图像处理核心，其最大的特色就是在表现高品质图像的同时还能保持电力的低消耗。举个简单的例子，与即将发售的PSV的GPU PowerVR SGX543相比，其耗电量只有它的三分之一。

总体说来，3DS比起PSP机能提升并不是很大，但是任天堂自GameBoy时代开始就从来不以机能取胜，所以这一点并不用担心，优秀的创意和丰富的游戏软件才是任天堂掌机的最大优势。

市场分析

新闻中心

> 任天堂亏损3.24亿美元 3DS降价近一半

任天堂亏损3.24亿美元 3DS降价近一半

▲降了40%左右，对于玩家来说可是赤裸裸的福利。

看了上面的介绍，大家应该对自己打算入手的掌机有个整体的认识了吧，但是现在这个时间段，3DS到底是不是值得购买呢？于是我们再来分析下3DS的市场行情。

3DS作为任天堂的新一代掌机，加上3D这个流行的噱头，社会关注度还是相当高的，甚至连新闻联播都有介绍，加上任天堂的口碑一向不错，种种因素直接导致了3DS首发异常火爆，所以，对玩家相当不利的一件事情正如大家早就预料到的那样发生了——首发炒成天价。笔者深深地记得2月初的时候，深圳批发商给我看过一个报价单，3DS日版有提前偷跑的机器，批发价是3150元，也就是说，你想要在国内抢购第一批现货的话，至少要准备3200元以上人民币，这个价格和日版发售价的24900日元差距相当大，不少玩家还是难以接受的，但总还是会有一些特别有爱的玩家选择了购买。这种天价情况并没有持续太久，仅仅一个星期以后，日本本土开始首发，各种代购生意也开始火爆了起来，那个时候一台机器到达国内的成本价大概是2600元，而且供不应求。但是紧接着，首发一个多星期以后，国内游戏商人们的噩梦开始了。日版主机大量到货，美版又发售在即，批发价持续下跌，几乎保持每天跌50的势头，之前大量囤货的商人们苦不堪言，只能降价亏本出售，而买了首发的玩家们更是只能看着手上的机器一天天贬值，我有一个买了首发的朋友当时跟我诉苦：“太惨了，比人家早玩了一个多星期，多花了600块，租一台PS3也没这么贵，关键是这一个星期还没什么游戏玩，也找不到很多人联机，冲动啊……”这种情况一直到了国内批发价在1800元左右时才止住，也就说当时的零售价已于官方售价持平了，不可能再跌了，于是各大游戏商人又开始慢慢铺货，结果人算不如天算，在PSV公布的强大压力下，任天堂尽然在2011年8月11日作出了降价一万日元的决定，于是，还在观望的玩家们笑了，奸商们和买了首发的玩家们哭了。

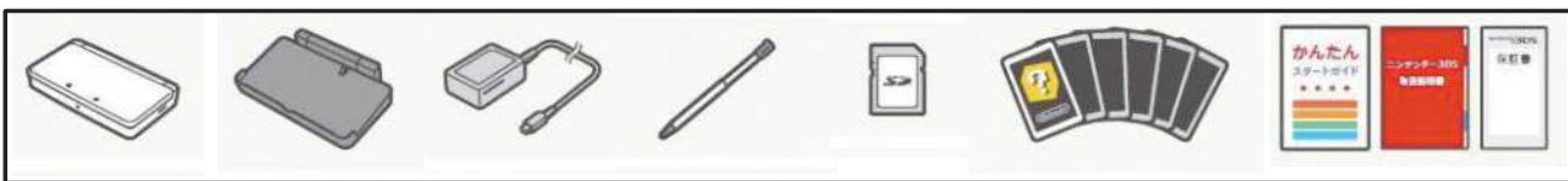
现在3DS在国内的零售价格已经降到了日版1300元，美版1200元左右，还不到半年前价格的一半，这个价格差不多就是官方的发售价格了，基本没有太大的降价空间，而官方发售价也显然已经不太可能再次向下作出调整了，因此，想要购买3DS的话，现在是个不错的好时机，至于是买日版好还是美版，就要看大家的个人需求了。

购机注意

在国内购买游戏机，由于没有一个正规的市场，所以是存在一些风险的，毕竟不是所有的游戏机商人都是老老实实做生意的，翻新、充新、以次充好之类的事件屡屡发生。因此，玩家们必须擦亮双眼，与奸商斗智斗勇，把称心如意的小三（3DS）带回家。

根据自己实际情况，大家可以选择到实体店或者网店购买。不论是哪一种，选择的基本准则都是一样的：一定要找诚信的商家，尽量选择口碑好的。可以多到游戏论坛或者各种群里问问买过的玩家，让大家给点推荐。买游戏机最忌讳的就是一味地图便宜，毕竟国内游戏机市场并不像国外那样规范，各家店服务质量参差不齐，在翻新机泛滥的市场里是很容易受骗上当的。看好一家店以后最好在上门购买或者在线下单之前多跟店家交流一下，了解一下店家是什么样的人，询问一些专业性的问题，要知道，一家店如果不重视顾客，不具备足够的游戏机方面的专业知识的话，那这家店肯定不能给你提供优质的售前和售后服务的。





选好店以后，上门购买就要进行一些常规检查了（如果是网购则是收到货以后检查），主要分以下几个方面：

一、检查配置是否齐全

拿到机器首先应当检查的是包装内的配置是否齐全，一套完整的3DS标配里包括：

- 3DS主机一台
- 座充一个
- 直插充电器一个（注意，这个是110v的）
- 伸缩的触控笔两支
- 2GB的SD卡一枚（在机器里）
- AR卡片6枚
- 快速入门、说明书以及保修卡

原则上来说，强烈建议最好选择未拆封的机器；如果没有未拆封的，则尽量选择保修卡与主机背后条纹码一致的机器；如果没有对码的机器，则一定要问清楚原因，让店家给出个合理的解释，不过基本解释都是“海关检查要拆包，大量货过海关后再重新包装难免不对号”，至于信不信，大家就该店口碑之类的综合因素自己掂量掂量吧；图便宜也可以考虑分开过海关没有包装盒，或者少配件的，但是就需要很认真检查和赌运气了，这种不推荐，最好还是别买。

二、检查机器细节是否有瑕疵

配置确认无误了，就要检查下机器本身了，机身细节主要有以下几个方面可以检查：

1.仔细观察机身外壳有没有硬伤，这个是最为重要的，一来可以判断机器是否次品，二来外观问题一般不属于质保范围，所以一定要挑好。

2.仔细检查充电器接口、螺丝、卡槽有没有明显的痕迹，以判断机器是否全新，卡槽那里的螺丝和充电接口是最直观的。

3.开机测试滑杆和按键是否灵敏，手感是否正常，转轴是否完好等，比如搓几圈十字键看有没有嘎吱嘎吱的声音，开盖状态轻轻摇晃看转轴是否松动。

鉴于目前国内3DS质量参差不齐，有各种次品和退换货以及充新机的存在，机器细节的检查变得尤为重要，这一步千万不能省，一定要很仔细，要是一时偷懒买回去才发现机器有问题就麻烦了，就算商家愿意给你换，你来回跑着也麻烦不是么？

三、开机检查屏幕

这一条之所以单独提出来强调，是由于屏幕历来是掌机检查的重中之重，需要检查的地方如下：

1.检查液晶屏幕有无亮点、坏点。用纯色图片检测就可以了，这个是老传统了,3DS的屏幕普遍比较好，坏点亮点很少见。

2.检测3DS上屏幕的3D效果。由于上屏是裸眼3D屏，所以要专门测试下，我就遇到过一台机器3D效果明显不正常的，也不知道是3D开关的问题还是屏幕本身的问题。

3DS的屏幕质量普遍还是不错的，坏点亮点很少，不过笔者遇到过一台上屏明显偏黄的，大家购买的时候也注意下吧。





▲这两个地方是最容易划伤的，可以作为是否旧机器重要的判断依据。

四、各项基本功能检查

3DS在掌上游戏机的基础上还加入了许多其他附加值功能，因此都得专门测试一下，主要需要检查的有以下几种

1.测试音量调节。这个不说了，反复开关声音听听看是否正常就可以了。

2.测试触摸屏是否准确。利用自带的手写功能随便涂鸦张图试试看就知道了。

3.拍照测试内外摄像头。这个很简单，随便拍几张照片就是了。

4.测试Wi-Fi性能是否正常。一般购机的地方都会有无线网络提供测试，顺便就连接下官网试试看吧。

5.测试充电，耳机等接口是否正常。连上变压器（千万别忘了）测试下充电功能，座充也记得试试；带上耳机听听声音，一般来说是不会有什么问题的。

这些属于购机最基本的测试，统统测试过关就表示这台机器可以放心给钱了。

配件推荐

游戏主机选好以后，就要考虑下一些配件了，先以实用性为主，给大家推荐一些值得入手的吧

1，重中之重，变压器是必不可少的，日版和美版电源都是110V，国内电源是220V，千万要注意。品牌无所谓，只要是便携式的小型变压器都可以，国内电玩店常见的是新英牌，价格大概15元左右。用NDSi的直插电源也可以，但是不是特别推荐，因为功率低了点充电比较慢，线也太短了一些。

2，最重要的是贴膜，这个是必备的，一般来说就算你只买主机不买任何其他配件，厚道一点的商家都会送你一张组装贴膜，毕竟下屏是触摸屏，没有贴膜伤害太大了。贴膜我比较推荐直接入手好一点的，一次性到位，HORI是老牌配件厂商了，东西质量都是相当好的，屏幕贴膜价格是60元左右，还有一种整个上屏机身全贴的，价格约90元，具体买哪种都可以，我个人贴的是前者。

3，其次就是套个水晶壳或者胶套之类的来保护机身，这个仅仅是起个防止划伤的作用，防摔还是不现实的，所以这个就没必要买太好的了，一般推荐普通的国产品牌或者组装的就可以了，大概20元左右，如果要质量好点的可





以考虑香港品牌卡登仕的，价格大概60元左右。

4，由于3DS没有数据线接口，所以可以配个SD卡读卡器，这个一般都是买飚王的，没太多选择，价格大概10元左右。

5，防止摔伤的话，在外面套个硬包或者软包吧，这个的选择就比较多了，除了3DS的各种周边配件，用NDSi的甚至PSP的软包都可以，价格视品牌不同从10元到150元都有，在国内比较流行的品牌便宜的有北通黑角之品，贵的有卡登仕和Hori，大家按自己需求选择购买吧，还是那句老话——眼睛擦亮，别用原装的钱买到仿货。

6，怕玩游戏的时候被影响或者怕影响别人的可以考虑用耳机，3DS的耳机接口是3.5mm通用的，所以耳机的选择面也非常广，需要提一下的是3DS的声音偏小，推力也不足，所以阻抗太高的耳机就不在考虑范围内了。

7，移动电源也是比较常见的配件，经常外出的玩家可以考虑买一个以备不时之需，比如北通动力堡垒之类的，价格在100~150不等，虽然现在很多移动电源都没有专门标注3DS，但其实3DS和NDSI的电源接口是一样的，所以可以通用。

8，由于3DS还没有破解，所以大家基本都会有几张正版游戏卡带，嫌带原本的盒子麻烦的话也可以买个专门的卡带盒，方便携带。

除了上述实用配件以外，还有一些拓展性配件，比如把3DS打扮成各种造型的，不过太偏门的国内也不怎么有卖的，大家要是遇到了或是有专门的需求可以自己斟酌下。

■3DS的配件种类也是相当繁多的。











游戏推荐

还记得3DS发布的时候所公布的游戏阵容么？那可是空前强大啊，不过正版游戏在国内价格还是偏贵，所以只能找一些经典的来玩就可以了，下面就为大家介绍一些销量和人气都比较高的。

《任天狗+猫》

小狗狗们又回来了，而且还带着可爱的小猫猫，游戏延续了前作任天狗的风格，让玩家可以照顾小宠物们，细节设定方面要丰富了许多，小动物们会有自己的性格，而且游戏结合了人脸识别技术，使得游戏体验更为真实。

《战国无双 编年史》

本作最大的改革是有了自定义的主人公，玩家可以使用自定义武将进行剧情，配合3D的画面，代入感超强。另外，新加入的指挥系统也是一个亮点，内容也很丰富，耐玩度超高，强烈推荐。

《街头霸王Ⅳ 3D》

卡普空的硬派格斗游戏超级经典之作，游戏完美保持了家用机和街机版的高素质，而且在3DS上加入了许多独有全球联机系统以及3D视角模式，绝对是不可错过的神作。

《山脊赛车 3D》

山脊赛车是南梦宫的招牌赛车游戏，游戏画面与PSP相比提升不是很大，但是通过全新的3D技术来重新演绎，会让你获得全新的视觉体验。

《胜利十一人 3D足球》

利用3DS的触摸滑杆，游戏玩起来手感非常好，而3D的观看视角将会让你带球过人和射门有不同于以往的感受，没有一球成名模式，这个还是比较可惜的。

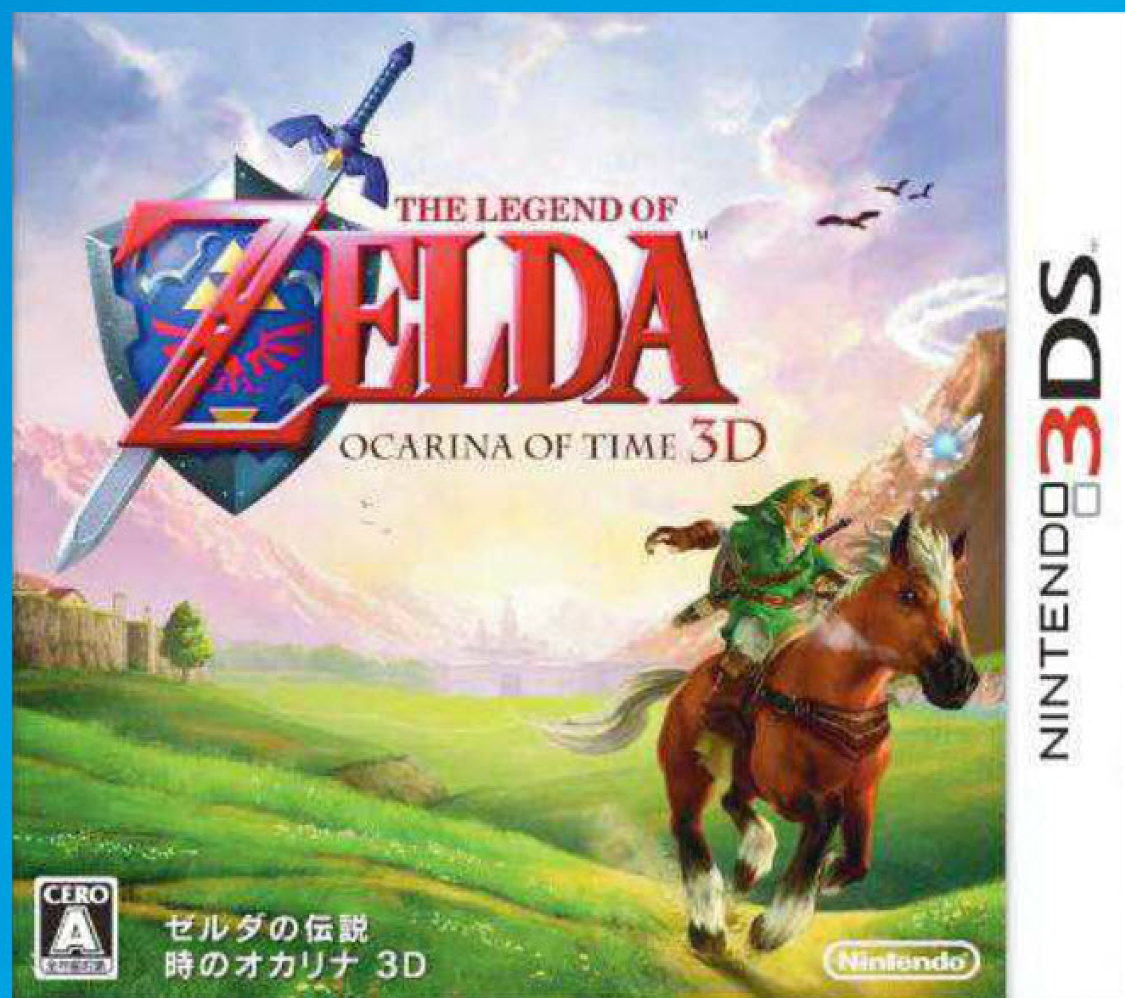


《雷顿教授与奇迹假面》（日版独占）

本作的故事的设定在雷顿和路克相遇后的一年之后，游戏将同时以现在的雷顿和年轻时候的雷顿两条线路进行。玩家可以在解谜时自由地进行3D视角和普通视角的切换，游戏很好玩，但是解谜类游戏有个通病，就是玩过一次就不想再玩第二次了。

《死或生 次元》

这还是“《死或生》系列”第一次登陆任天堂的游戏主机，游戏画面非常精细，门槛不高，即使不擅长3D格斗游戏的玩家也能轻松上手。当然，“死或生”最大的卖点还是各种性感的女性角色，还是3D的，你们懂的。



《生化危机 佣兵 3D》

本作不是传统的动作冒险游戏，没有剧情，游戏本身以高人气的4代和5代的佣兵模式为主体，控制主角在固定场景内连续击杀一直涌现的敌人争取高分，画面非常优秀，耐玩度也很高，3DS方便的联机功能也使得本作具有非常高的可玩性，强力推荐。

《塞尔达传说 时之笛3D》

这个不多说了，SFC上的满分作品，画面重制加强过后登陆3DS，不管你是不是塞尔达传说系列的死忠，是否前作的玩家，这个游戏都是绝对不能错过的。

《乐高星球大战3D》（美版独占）

《乐高星球大战》是由Giant Interactive Entertainment以及LucasArts公司合作发行的动作游戏，到目前已经出了3代了，本次登录3DS也保持了之前在家用机上的超高素质，游戏的光影效果相当优秀，画面看起来立体感超强，非常适合画面控玩家。

此外还有不少已经发售或是即将发售的经典大作，这里就不再一一列举了。



▲3DS上优秀的游戏还是相当丰富的。

保养攻略



1 首先是关于充电，3DS目前买得到的是日版和美版，这两种都是110V的电压，随机附带的直插电源如果插上220V的插孔则会直接烧坏掉。所以大家直接把原装充电器和变压器用胶带绑在一起，让它们永不分离吧。毕竟就算你随时都记得电压的问题，但你的朋友不一定知道，没准他借来玩的时候直接插上，那就悲剧了。顺便提一下，如果用NDSi的直插电源的话倒是也可以，但因为功率要稍微低一些，所以长期使用不太好，尽量只作为应急使用吧。


▲这个就是被压出来的痕迹了。

2 然后是关于压屏的，由于3DS本身设计的问题，屏幕合起的时候下屏的边缘会稍微压到上屏，所以时间长了会在上屏的左右两边留下两道痕迹，虽说不太影响游戏，但看起来心里很是纠结。解决的方法很简单，就是合上屏幕的时候在中间放一张泡沫纸或者擦布就好了。

3 关于滑杆，这个和PSP的保养方式差不多，就是尽量轻一点使用，毕竟滑杆这东西要求比较精细，稍微出点问题就很影响游戏进行了。这一点笔者自己做得就很差，玩《街霸Ⅳ》的时候使用SA技能（需要迅速按两下方向键），因为激动，所以每次都很用力，时间长了我已经感觉滑杆不太灵敏了。

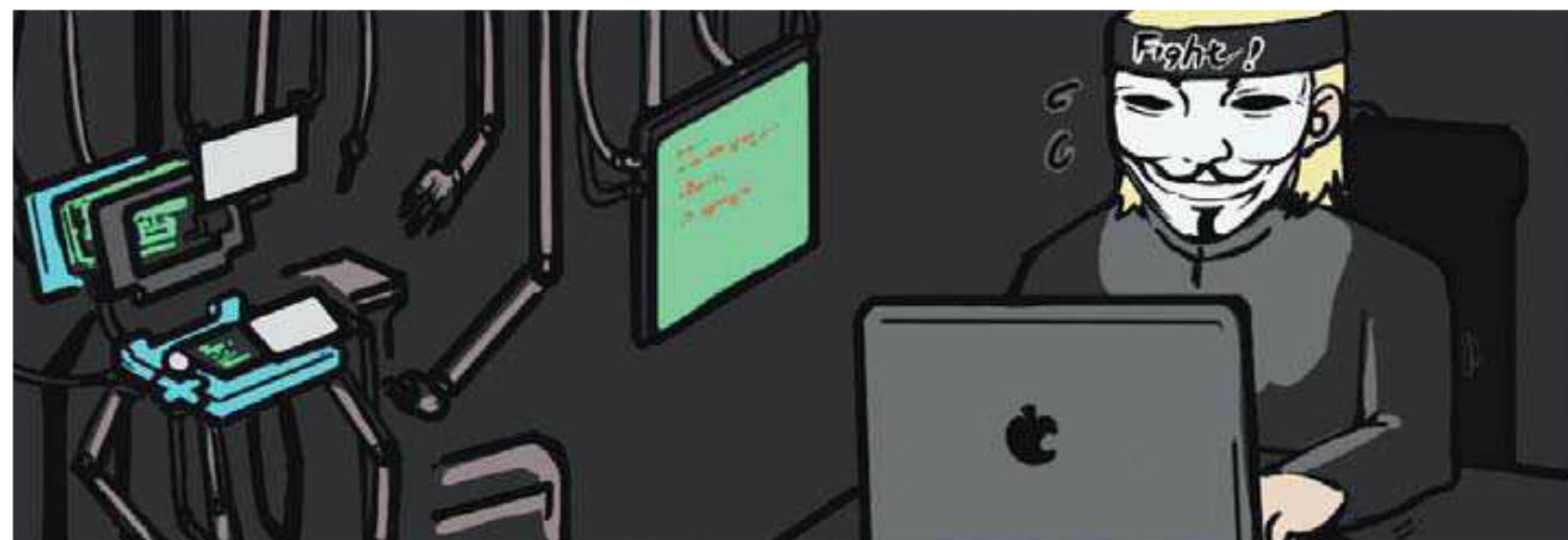
4 关于SD卡和游戏卡带，这个主要是指热拔插，虽然3DS是支持SD卡和游戏卡带热拔插的，但并不意味着这样做没有坏处。以PSP为例，它是支持热拔插记忆棒的，但是长期以来各种例子都说明，经常热拔插会导致记忆棒无法识别。3DS也是同样的道理，所以大家在拔插卡带的时候一定要记得先待机或者关机。

5 关于断轴，这个是所有翻盖数码产品的通病了，3DS也不例外，所以大家在玩游戏的时候一定要注意握法，两根食指尽量稍微扶着上屏，免得突然的震动（比如在车上玩遇到急刹车）导致断轴。

6 在不确定的状况下，千万别随便动机器的系统。现在还好，没有什么自制软件，但是如果一旦有什么破解的状况，比如能从SD卡运行某某软件之类的，到时候网上可能会出现一些软件，千万别做小白鼠，最好等到破解小组研究好了确认无危险了再动手，否则，说不定你动手5分钟以后，你的3DS就永远黑屏了。

7 如果你不是经验丰富的数码产品拆机老手，请不要拆开你的3DS。因为没人能对你的拆机后果负责，如果拆完了再装回去的时候发现怎么少出两个零件那就悲剧了，当然，多出两个零件更悲剧。几乎所有的零售店对于擅自拆过机的机器都是没有质保的，所以还是不要放弃保修的权利来满足自己的好奇心了。

关于破解



到目前为止，还没有出现像PSP破解时代DA,L，HEN小组那样的大神级人物，3DS暂时还不能运行盗版游戏。虽说前段时间有国外LGC小组DUMP出了3DS的游戏ROM的消息，但是仅仅只是DUMP出了游戏文件而已，并不能够支持运行；最近又有新的消息说国外有一个技术团队研发出来一款叫做Crown3DS的烧录卡已经可以成功运行3DS上的《分裂细胞》了，但该团队表示还处于研发阶段，属于极度保密的状态，可信与否还得等它正式上市才知道。总的说来，3DS的破解程度并不是十分乐观。



▲Grown3DS团队公布的照片，还在开发阶段，可信度未知。

不过还是有一点比较欣慰的，那就是3DS完全兼容NDS的游戏，也包括烧录卡，所以，使用烧录卡可以在3DS上玩到以前NDS上的所有游戏，现在网上DS游戏下载很丰富，各种汉化版也非常贴心，再加上现在3DS价格降得这么厉害，只比NDSi贵了三百块左右，所以就算买回来当NDS玩然后等破解也是个相当不错的选择。下面就为大家介绍一下可以用在3DS上的烧录卡。

DStwo

DStwo是SuperCard小组耗费时间一年多的倾力之作，它继承了现在市面上产品的优势吸取旧产品的益处同时也增加很多实用的新功能，操作的易用性大大提升。SCDSTWO的不平凡之处就在于内置了强大的CPU，拥有极高的处理能力，因此能运行GBA、SFC等模拟器，是真正意义上的第二代烧录卡。目前最好的烧录卡了，内核更新快，兼容性也很好，就是价格稍微贵了点，大概200出头，强烈推荐。

DSone

DSone是supercard小组曾经功能最强大的烧录卡，当时的卖点是即时存档，不过现在来说只是兼容性稍好而已了，属于高不成低不就的比较尴尬的地位，价格在110元左右，不是特别推荐。

R4I

R4其实是个挺不错的烧录卡，兼容性挺好，现在内核更新也不慢，就是各种山寨版本太多了，当年R4被任天堂告倒以后，很多山寨厂商打着R4的旗号生产了很多个版本的烧录卡，有一些老的不支持3DS新系统，所以大家买的时候要注意，R4I的版本比较多，价格也从30到80不等，价格相对于Supercard的要便宜不少，性价比还是很高的。

AK2i

AK2i比较方便也比较稳定，但是和DSone一样，上有DStwo，下有R4，性价比比较尴尬，但是最大的好处是不用担心像R4那样会有假货，或者频繁更新版本，其价格大概90元左右，比DSone便宜些，个人还是比较推荐的。顺便说下，目前有个叫AK3的烧录卡，自称是AK2I的进化型，实际上是山寨的，虽然可以用在3DS上，但是没啥保障，建议还是别买。

3DSTT

DSTT专门为3DS制作的新版本，价格很便宜，甚至只要20多块就能买到，但是质量真的就不敢恭维了，稳定性比较差，而且内核更新相当慢，到现在似乎都还无法支持官方2.1系统，所以拿来当做备用还行，不是特别推荐。

有一点要专门强调一下，任天堂官方肯定是不支持玩家们玩盗版的，所以一直都在不断更新系统版本，有时候当主机更新了系统以后，烧录卡就不能用了，于是烧录卡内核也需要随之更新，某些烧录卡在这个方面做得就比较差，比如DSTT。另外，大家应该都清楚，如果以后3DS系统本身被破解了的话，那主机版本是越低越好的，举个简单的例子，比如万一3DS基于2.0这个系统版本破解了，那么2.0以前的机器都可以破解，而升级到了2.1的就相当悲剧了（比较类似于以前PSP的5.03系统），所以是否要随着官方升级大家要好好考虑下，到底是要为以后破解做准备，还是要享受任天堂的附加值服务，鱼和熊掌不可兼得这个道理大家都懂的。



■几款比较常见的烧录卡。



结语

国内市场不规范，所以选购主机也有一定风险，本篇导购仅作为参考，大家在购买的时候还事需要自己多长个心眼，多多注意鉴别和了解市场最新动向，做好准备再下手，千万不要冲动。最后祝大家都能买到让自己称心如意的主机，早日加入3DS玩家大军，找到自己的好机友，和他们一起联机吧。

3DS全方位解析

——你真的了解你的3DS吗？

文 半夏

3DS发售已经有一段时间，不少同学早已入手，游戏都玩了好久了，但是你真的了解你的3DS吗？你是否注意到它不需要插入游戏卡带就有很多有趣的功能；你是否注意到你的3DS不只是一个游戏机它还是笔记本、计步器、钟表、照相机、上网利器……小小的3DS简便却不简单，下面我们就从硬件和软件两方面，对3DS进行一次全方位的剖析，已经入手或是还没入手想要更加了解它的玩家们都一起来看一下吧。

3DS硬件详解

2011年2月26日发售的3DS日版套装包括如下内容：3DS本体、专用充电底座、专用电源（注：输入电压为110V，不可直接接在国内的插座上）、可伸缩触控笔、SD存储卡（容量2G）、AR扩展卡（6张）、简易使用指南、使用说明书、保证书。首发价为25000日元（约合人民币2075元），2011年7月28日宣布自8月11日下调至15000日元（约合人民币1245元），主机颜色首发只有湖水蓝、宇宙黑两种颜色，后又添加闪光红，近期还将发售蒙胧粉和冰晶白两种颜色。

3DS的重量约为230g，体积大小为：长134mm×74mm×高21mm（闭合时），这里给出NDSi的重量214g和体积：长137mm×宽74.9mm×高18.9mm（闭合时），相信玩家心里就会有一个对比了。进行3DS游戏时主机的续航时间为3～5小时，使用其他软件或NDS游戏续航时间为5～8小时，内置锂电池充满需要3个半小时。

此次3DS一改任天堂掌机惯有的风格，外壳以精美的钢琴烤漆工艺制成，独特的金属光泽充满了质感，而流畅的线型设计也极具现代感。下面就让我们一起看看3DS的基本结构和按键布局情况。





① 内置摄像头，分辨率为640×480（30万像素）。

② 上屏幕大小为3.53英寸（长76.8mm×宽46.08mm），分辨率800×240，开启裸眼3D功能后单眼看到的分辨率为400×240。

③ 下屏幕大小为3.02英寸（长61.44mm×46.08mm），分辨率为320×240，支持触摸功能。

④ 扬声器依旧对称地位于上屏幕左右两侧，音质效果相比NDS系列机种要出色不少。

⑤ 3DS新增的乳白色滑杆位于下屏幕左上方，向下凹陷的表面在操作时不容易打滑，手感可谓出色。传统的十字键则位于滑杆下方。

⑥ SELECT和START键位于下屏幕下方，新增的HOME键可以帮助玩家中断当前正在进行的游戏或软件，以返回主菜单界面。三个按键的压感比较微妙。

⑦ 从左到右依次为：耳机插孔、内置麦克风、状态指示灯、充电指示灯。

⑧ A、B、X、Y四个按键依旧位于右侧，原本START键的位置替换为了POWER键，习惯了NDS的玩家需要一定时间来适应键位的改变。

⑨ 提醒灯。绿色时表示发生了邂逅通信；蓝色时表示发生了无意识通信；橙色时表示好友列表中有人上线；红色时则表示电池的电量不足。



音量调节滑钮和SD卡插槽位于机身左侧，随机附赠的2G容量SD存储卡一开始就放置在了主机中，玩家也可以购买更大容量的SD卡进行替换。

无线通信开关和通信状况指示灯位于机身右侧。

上屏幕右边的3D景深调节滑钮用于改变裸眼3D效果强度，完全关闭时上屏幕显示2D画面。注意并非把效果开到最大就是最好，玩家们要根据自己眼部的情况和习惯的持机距离找到最合适的强度，才能舒适地享受3D效果所带来的震撼。



机身背面从左到右依次是：电源插孔、游戏卡片插槽、触控笔插槽、红外发射器。3DS的游戏卡片大小与NDS一致，可伸缩式金属触控笔完全展开时长度约为10cm。





主机外壳上配有两个分辨率为640×480（30万像素）的摄像头，可供玩家拍摄3D照片。

3DS内置软件功能

相较于NDS系列掌机，3DS的系统功能强大了不少。经过3月、6月两次大的系统更新，很多让人眼花缭乱的功能纷纷开放，下面就让我们看看3DS的种种内置软件吧。

 3DS实用小软件

在3DS开始界面上方有四款使用软件，不只平常可以使用，在游戏过程中按下HOME按键也可以呼出开始菜单使用这4款软件，并不会终止游戏，十分方便。游戏笔记本（ゲームメモ）可以随时随地记录各种笔记，中断游戏后使用的话还可以看着游戏画面做笔记，最多保存16份笔记，部分笔记舍不得删掉还可以转换成照片保存在3DS内十分方便。好友列表（フレンドリスト），在这里玩家们可以通过输入对方主机的FC码，或者在附近使用无线通信，相互加为好友。以后在就能即时了解到对方的动态，诸如当前是否在线，在玩什么游戏等。通知菜单（おしらせリスト）会在这里提示本体的更新、游戏软件的更新、邂逅通信告知等等，可以直接在这里开始相关软件，比较便利。互联网浏览器（インターネットブラウザー），设定过互联网链接之后在这里就可以轻松的链接到网络，游戏过程中也能查阅相关资料，3DS照相机中拍摄的照片也能轻松上传到网络。



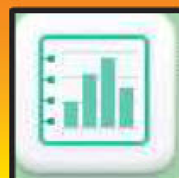
3DS连网指南

3DS和NDS、笔记本电脑一样可以通过Wi-Fi连接到互联网，想要连网首先需要确认身边确实有Wi-Fi热点，如果有加密的话还需要知道其密码（很多外面的商场、餐厅都有Wi-Fi网络，但是必须知道其密码）。这些都确认过后需要在开始画面中本体设定选项中进行网络连接设定（インターネット设定→インターネット接续设定），这里可以保存三个接续地点，全部占用之后想要登陆新的接续地点需要将之前的删除。选择接续地点登录之后有两个选项自己设定或者拜托电脑设定（おねがいする），两种选哪一个都可以，在自己设定中选择"アクセスポイントを检索"就可以自动检索身边的Wi-Fi热点，搜索到之后有锁头形状的图标表示需要密码，成功输入密码之后就可以保存，再使用3DS的互联网浏览器就能轻松连接网络了。而拜托电脑操作更简单，直接选择"外出先で接续"就可以自动搜索身边热点了，之后的步骤同手动设置。



▲到达这步之后基本就是大功告成。

记录本




记录本是一款非常实用的软件，在开机后携带3DS行走的话，记录本就会在不知不觉间忠实记录你的每日生活，包括行走步数和游戏时间等等。记录本中包括两个选项"每日きろく"和"ソフト图鉴"，前者将记录你每天行走的步数，可以以日、星期、月、年为单位进行观看和比较，能让玩家了解到自己的运动状况。"ソフト图鉴"是将玩家所玩过的软件全都一一登录成图鉴的样子，可以看到玩家玩每款软件的时间、回数等等详细信息。还可以查看各个软件使用情况的排行榜，软件的使用记录可以删除。



记步功能和硬币



3DS内置陀螺仪能够感应玩家机器的震动，因此在保持待机状态下（合盖开机的休眠状态亦可）携带3DS移动，会自动记录下玩家所走的步数，每走100步就能获得一枚硬币，每天最多可获得10枚（也就是1000步），硬币累计总数不超过300枚。虽然1000步的数字听起来很大，但其实大多数情况下不用刻意去做也能达成这一目标。一般来说成年人一步的距离大约是60cm，对于每天基本是在学校——家或是公司——家这两点一线间往来的玩家来说，两点间距离只要在300米以上就完全OK啦！如果没有完成也不要紧，上下晃动3DS同样能增加步数，区别仅在于你是运动了脚还是运动了手……

硬币主要是用来购买3DS游戏（包括插卡游戏和内置游戏）的角色、关卡、道具等等，例如在AR游戏中，如要开启特殊的游戏箱子，就需要花费硬币，在《超级街霸Ⅳ 3D》中亦可用于购买人偶。由于硬币获取的途径非常简单，为避免出现"恶意刷币"的现象，每日的上限仅为10枚，总上限为300枚，所以积攒无益，能花就花吧！

快速取得的硬币的方法

有的游戏需要大量的硬币，硬币常常出现不够用的情况，这里介绍一个刷硬币的方法，那就是调整3DS内置时间，在游戏界面，选择本题设定选项，再选择"その他の设定"，其中"日付と时刻"选项可以进行时间的变更，在取得今天的10枚硬币后将时间向后推进一天，就又可以再次取得硬币了。配合甩手行动300枚硬币可以很轻松得到，但是这样做之后游戏本体内的"记录本"（思い出きろく帐）内的内容也会有所变更，不再能够真实记录玩家每天的信息，其中的利与弊就请玩家自己衡量吧。

任天堂e商店 Nintendo eShop



任天堂e商店是在今年6月份、3DS的系统更新到2.0.0-2J时推出的主打软件，其丰富实用的功能很快就受到了广泛的关注。在开启无线通信开关并登陆e商店后，玩家们就可以观看最近热卖或即将发售的游戏的宣传影像，而且这些视频大多是支持裸眼3D的，玩家可以直观地感受到游戏的3D效果。另外，e商店还提供四大类的游戏下载，它们分别是：1.3DS下载游戏；2."3D经典系列"下载游戏；3.Virtual Console，即老机种的模拟器游戏，目前包括GB和GBC平台；4.DSiware下载游戏。前三类皆为3DS专用，而第四类则是3DS、NDS通用游戏软件。任天堂e商店每周至少会更新一次列表，玩家在成功登陆后看到的带有"NEW"字样的图标即为新追加的内容。点击金色的"新着情报"图标可以快速查看新上架的游戏或影像；金色的"ランキング"图标可以查看评分前20位的游戏软件；而蓝色的"ニュース"图标则可以查看近期的详细更新履历。点击触摸屏左上角的"メニュー"可以打开基本功能菜单，其中的选项从上到下依次为：



选项	说明
トップへもどる	返回e商店主界面
ソフトをさがす	搜索游戏软件
气になるリスト	感兴趣的游戏清单
おすすめ投票	给自己玩过的游戏打分
残高の追加	对e商店进行充值
设定・その他	设定及其他

在游戏软件的搜索界面下，玩家可以设定机种（ゲーム）、游戏类型（ジャンル）、开发商（メーカー）、价格区间（价格带）等条件展开搜索。当玩家在浏览游戏介绍时，点击触摸屏上方的"气になるリストに入れる"或右上角的记事本图标后，游戏就会收藏在自己感兴趣的游戏清单中；选择"おすすめ投票"后下屏会自动罗列出本机运行过的游戏列表，玩家在填写一些简单的资料后（如性别、年龄），就可以给游戏打分，最低1星、最高5星，玩家的打分经过官方统计，会显示在游戏资料的"大家的声音（みんなの声）"一项中，玩家在对一款游戏犹豫不决时也可以先查看一下其他人的打分后，再决定是否购入；在设定界面下玩家可以查看更新的软件（更新ソフトの确认）、使用记录（ご利用记录）、已购入的软件（购入济みソフト）、以往的评分（过去のおすすめ），或是设定是否接收e商店通知、提供自己的情报以及绑定任天堂俱乐部会员ID。

游戏的购买步骤




玩家在选择好心仪的游戏后点击下方的"购入画面にすすむ"并选择"つぎへ"，接下来的购买确认界面会显示本软件的金额以及所需要的SD卡空间——空间是以"格（ブロック）"来计算的，以及玩家的残余金额和SD卡空间，确认无误后点击"购入する"便会进入下载界面。随后的软件下载是自动进行的，一旦下载中途发生链接错误，玩家只需重新登录商店并找到该游戏，其界面下会多出一项"再受信画面にすすむ"，点击后就可以重开下载了，并不需要担心会再次付费。只不过3DS目前不支持断点续传，网络状况不佳的话下游戏比较悲剧，玩家在下载过程中尽量保证网络通畅吧。下载完成后3DS的主界面下就会出现一个礼品盒，打开后便会追加新游戏的图标了。



充值方法（残高の追加）



对e商店进行充值的方法有两种：1.利用信用卡充值（支持JCB、Master Card和VISA）；2.利用已购入的任天堂代金券。点选"クレジットカードで残高を追加する"即为第一种充值方式，玩家在要依次选择充值金额、信用卡种并输入信用卡号、信用卡有效期以及安全码（信用卡背面数字的后三位），全部完成后信用卡就会扣费。银行系统会自动根据当天人民币和日元的汇率进行兑换，不过有时因为网络延迟等原因，成功扣费后充值却并不会马上成功，甚至有可能会失败，当然若是充值失败，金额在一段时间后会自动退回玩家的信用卡账户。考虑到充值失败以及账户安全等因素，笔者更推荐第二种充值方法。国内玩家在淘宝等网站以"3DS"、"充值"等作为关键词进行搜索即可找到相关的店铺，3款代金券的面值分别为1000、2000、3000日元，玩家可以根据当天的汇率情况估算一下合理价位。选一家信誉较好的店铺购入代金券后，店主会即刻发给买家一个16位的代金券号码，玩家选择"购入济みのニンテンドープリペイド番号を使って残高を追加する"后，输入这一号码即可成功充值，非常快捷方便。

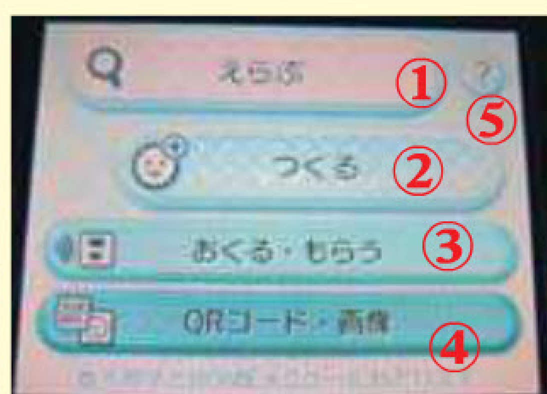
Mii工作室



Mii工作室最早是任天堂家用机Wii的个性功能，如今在3DS被沿用，在这里玩家可以自由创造相当于自己分身的Mii形象，3DS的Mii比Wii有所进步，可以选择的形象配件更多，如：头发、嘴巴等。玩家可以根据自己的爱好设计Mii形象。部分游戏中可以使用自己设计的Mii形象例如《任天堂狗+猫》、《山脊赛车3D》等，增加了游戏的趣味性。同时还可以接收他人的Mii形象，另外，玩家亦可将Wii上或NDS专用软件《朋友聚会》（《トモダチコレクション》）的Mii传送到3DS内，但无法逆传送。Mii工作室最多可以保存100个Mii形象。



操作说明	
按键	说明
滑杆	移动镜头
↑/X	拉近镜头
↓/B	拉远镜头
L/R	切换房间
A/→	整队
←+X+Y键	关闭通信功能



1.选择某个Mii形象可以调整Mii形象的位置，选择“手直しする”可以对自己制作的Mii形象进行修改，选择“消去”可以消除Mii形象

2.制作Mii形象，可以从头开始自由制作，也可以在设定了性别发型之后用摄像头拍摄自己的照片直接生成Mii形象后在进行调整。

3.可以和他人通信交换Mii形象，将Wii上或任天堂DS专用软件《朋友聚会》的Mii转入3DS

4.可以将QR条码和Mii形象进行相互转化，也可以把Mii形象制作成图像保存在3DS的SD卡中

5.按键提示

Mii形象生成简易步骤

1.准备：选择性别、肤色、发色、发型。



2.拍摄：将脸部放入屏幕的方块内，按下L/R键快门进行拍摄。

3.生成：根据照片生成的Mii形象有很多个，可以自由挑选，如果都不合心意还可以自由进行调整。



游戏制作人的自创Mii形象

你制作的Mii形象可以转化成QR条码，发送给你的朋友，同时也可以接收其他人的QR条码转化成他们制作的Mii，下面提供给大家几个游戏制作人亲手制作的自己的Mii形象，用3DS对准他们将他们放到你的Mii工作室中吧。



▲左起依次是山内溥、岩田聪、宫本茂。



◀从左到右依次为：稻船敬二、小岛秀夫、名越稔洋、三上真司、神谷英树。

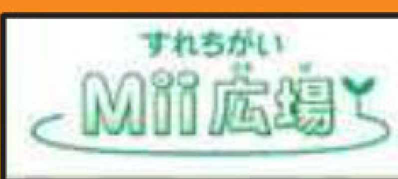
小贴示

如果开着Mii工作室软件而放置不管的话，Mii形象们就会到处走动，彼此聊天，甚至会呼呼大睡，这个时候按整队键就会让他们快速立正集合。

在选择界面点中一个Mii形象可以把它提到空中，其他Mii形象会立刻整队并集体抬头仰望它，可以将提起的Mii形象放到任何位置，其他有空位置的房间也可以放置。

最初在3DS界面进入Mii工作室图标处，有一圈转动显示的Mii形象，都是3DS自带的，当你自己建设了Mii形象或是搜集了其他的Mii形象到Mii工作室之后，这里就会变成你所搜集的Mii形象。

Mii邂逅通信广场



邂逅通信

要介绍Mii邂逅通信广场就不得不先介绍一下3DS的“邂逅通信”功能，其实早在NDS时代，部分游戏就曾经加入过邂逅通信功能，例如最具代表性的《任天狗》，玩家在进入游戏后转为休眠模式，之后带着NDS上街就有可能会与同样开启着《任天狗》邂逅通信的玩家邂逅，并在游戏中留下彼此的足迹。《勇者斗恶龙Ⅸ》的邂逅通信总人次数在2010年5月20日突破了1亿，还曾入选吉尼斯世界纪录。但NDS的邂逅通信有一个最大的弊病就是玩家必须处于同一游戏中才能相互邂逅，这样也就限制了玩家相遇的可能。但是3DS的邂逅通信机能已经发生大幅的进化，最大的改变就是邂逅通信不再捆绑于游戏当中，而是作为3DS自身的硬件而被搭载，因此玩家在进行不同的游戏，甚至不进行游戏只要开启邂逅通信功能后将3DS保持待机状态就可以随时随地进行邂逅通信。

开启邂逅通信的方法

第一步，想要开启邂逅通信首先需要开启3DS机身右侧的无限通信开关，开启之后无线通信指示灯会开始闪烁。

第二步，开启了邂逅通信如果你没有Mii形象和别人邂逅也是不行的，所以第二步就是到我们上文介绍的“Mii工作室”中制作属于你的Mii形象。



第三步，制作之后进入Mii邂逅通信广场，第一次进入系统会提示询问你是否开启邂逅通信，选择“する”。然后开始选择Mii形象，在Mii工作室中建立的形象都会显示出来，可以选择任意一个喜欢的代表自己。最后是设定一句给邂逅通信对象的问候语，注意这句话可是会被和你邂逅的人看到的哦。

第四步，完成以上设定之后，将3DS保持待机状态随身携带就可以进行邂逅通信了。不过还有一些更细致的设定能够让你的Mii形象更具个性。在Mii邂逅通信广场点击自己的Mii形象头像，选择第二项“Miiの设定”会出现如下菜单：

选项	说明
すれつがいMiiの变更	变更邂逅通信Mii形象，可以在Mii工作室中自制Mii形象中重新选择
ぼうしの变更	变更帽子在小游戏“邂逅传说”中获得的帽子可以在这里选择替换
あいさつの编辑	编辑招呼句子
プロフィール编辑	设定个人资料，可以选择是猫派还是狗派、设定兴趣和梦想等等，这些设定好之后与你邂逅通信的其他玩家都可以看到。
もどる	返回

邂逅成功后，3DS界面Mii邂逅通信广场图标处和消息通知处都会有绿色的圆点做提示。进入Mii邂逅通信广场后会在入口处看到与你偶遇的玩家的Mii形象，可以接收到对方的招呼并看到对方设定过的信息。之后这位玩家的Mii虚拟形象就会出现在你的“Mii邂逅通信广场”中，他手中拿着的就是他最后进行游戏的图标，点击他的头像就会看到以下菜单：

选项	说明
Miiを见る	观看对方详细的Mii设定
Miiスタジオへ	将对方Mii形象保存到Mii工作室
さいごにあそんだゲ-ム	观看对方最后进行的游戏，如果是下载游戏还可以自动链接到任天堂e商店，如果是玩家已有的游戏还可以直接进行游戏
消す	删除对方Mii形象
もどる	返回

多次邂逅的话……

第二次邂逅的话可以选择给他单独留言还有评价他的所玩的游戏，如果你们还有第三次邂逅的机会，他就会看到你留下的讯息，一来二去之下也许两个人就能成为朋友哦。另外在下文介绍的“邂逅传说”中第二次邂逅登场的勇者会升为2级，第三次则会升为3级，以此类推，最高可以达到7级，级别高的勇者在对付幽灵时可是非常强力的哦。

邂逅通信的最佳地点

在中国很难像日本那样走在街上就可以随便邂逅到玩家，但是大家也不要气馁，只要随身携带3DS并开启邂逅通信功能总能在某些特定地点邂逅到一些玩家的，各大动漫展会绝对是邂逅的最佳选择，笔者曾在某大型漫展1天邂逅了50名玩家之多。如果没有展会也不要心急，一些电玩店集中的商业街、动漫商城或者漫画书店也会有玩家出没，另外车站、大型商场等人多的地方也可能会遇到，所以拿着你的3DS冲进人堆吧！

来到Mii邂逅通信广场的这些和你邂逅的玩家都将是你最好的伙伴，帮助你完成“拼图之旅”和“邂逅传说”两个邂逅小游戏，在Mii邂逅通信广场点击黄色的背包图标就可以选择进行游戏了，下面就让我们详细看一下这两款游戏吧。



拼图之旅（ピ－スあつめの旅）

“拼图之旅”是个非常简单的游戏，进入游戏后，如果邂逅通信的玩家持有你所没有的碎片时就可以从他手中获得一块碎片，收集齐15枚拼图碎片就能组成一张完成的拼图，并可以在3D模式下欣赏到立体的画面。拼图总共有7张，全部都是任天堂代表作的图画，包括“马里奥与库巴”、“塞尔达传说”、“星之卡比”等等。如果玩家并没有邂逅到那么多朋友也不要紧，使用每天走路获得的硬币同样可以购买拼图碎片，2枚硬币/张，只是有可能会买到重复的拼图。

邂逅传说（すれちがい传说）

邂逅传说是一款类似日式风格的RPG小游戏，游戏的一开始身为国王的你被幽灵抓走，为了拯救你，与你邂逅的勇者们踏上了征途……

如果有玩家和你邂逅的话，进入游戏后第一个选项“王を助けに行く”后就会有一个感叹号提示，直接进入就可以进行游戏，如果没有邂逅的玩家的话就要选择第二项“勇者をやとう”花费走路得到的硬币雇佣勇者，每个勇者需要2枚硬币。

游戏一共有13间房间，每个房间内都有幽灵或者铠甲幽灵驻守，击败他们就可以前进，击败BOSS级敌人可以打开宝箱，获得Mii形象专用的帽子。勇者的等级随邂逅次数的增加而增加，最高7级。勇者的指令只有简单的三项：第一项“剑”是物理攻击，每一击的伤害与勇者等级相当（即1级勇者一刀只能砍掉1滴血），有一定概率会出现三倍伤害暴击或是MISS的情况；第二项是“魔法”，魔法种类很多，由勇者服装的颜色可以直观得知该角色可使用什么魔法，相同的魔法不能叠加使用，但有些魔法拥有持续效果，例如一开战就给敌人上毒魔法，之后每一回合敌人就会多掉1滴血，能加速解决掉对手；第三项是“换人”，这名勇者的行动顺序会被移到最后。



花费硬币雇用的勇者只有1级和2级两种，相对来说较弱，所以后期一次雇佣5只左右配合魔法效果攻击才是上策。



怪物属性	
怪物名	特性
幽灵	无
蓝幽灵	红魔法伤害×3，青魔法无效
黑幽灵	青魔法伤害×3，红魔法无效
持盾幽灵	不同颜色的盾只能用相同颜色的魔法才能打破，破盾前，红、青魔法攻击效果减半，剑攻击减1
铠甲幽灵	无论是魔法还是物理攻击的伤害全部减1（毒魔法依旧有效）
铠甲恶魔	同上
铠甲魔王	同上
最终幽灵	红、青魔法伤害减1

魔法效果		
颜色	效果	作战建议
红	使用火魔法对敌人全体造成勇者等级×2的伤害，对蓝幽灵的伤害是×3，但对黑幽灵无效	建议配合青魔法一起使用，如敌人出现属性相克的情况，可改用剑攻击
橙	后面所有登场勇者的剑攻击次数+1	放在队伍最前面使用
黄	刮起一阵风沙，随机获得追加攻击的机会，但命中率下降	有些赌博性质的魔法，可以配合橙魔法使用
黄绿	催眠全体敌人，令其在数回合内无法攻击，魔法攻击不会令敌人醒来	停止敌人行动后，立刻换上最强勇者狂殴，配合绿魔法使用效果更佳
绿	下一位勇者的等级提升一倍，但不能换人	由于强化勇者后再选择“换人”会令绿魔法消失，所以要先行调整好勇者出战的顺序
青	使用水魔法对敌人全体造成勇者等级×2的伤害，对黑幽灵的伤害是×3，但对蓝幽灵无效	建议配合红魔法一起使用
水色	冻结全体敌人，令其在数回合内无法攻击，魔法攻击不会令敌人解冻	同黄绿魔法
粉	提升后面登场的勇者的攻击次数，但命中率大幅下降，经常会打不中敌人	同样是赌博性质的魔法，最终战不建议使用
紫	使用毒魔法令敌人全体中毒，每位勇者行动终了时会对敌人多造成1点伤害，一直持续到全体勇者行动完毕	放在队伍最前面使用，如有橙魔法，也应放于橙魔法之前
茶	召唤出兔子勇者，兔子勇者的等级会在邂逅的勇者中随机选一个并进行+−1级的等级调整	赌博性质明显的魔法，如果邂逅的高等级勇者多建议使用，如果高等级很少就没有明显优势了
白	照亮黑暗的房间	这个魔法在塔的第4层是必须携带的。如果不先使用白魔法照亮房间，那么其他勇者在进入房间后就会什么都不做，直接离去
黑	令房间陷入黑暗，会令敌人的攻击无效，同时我方的剑的命中率也会降低。	同黄魔法

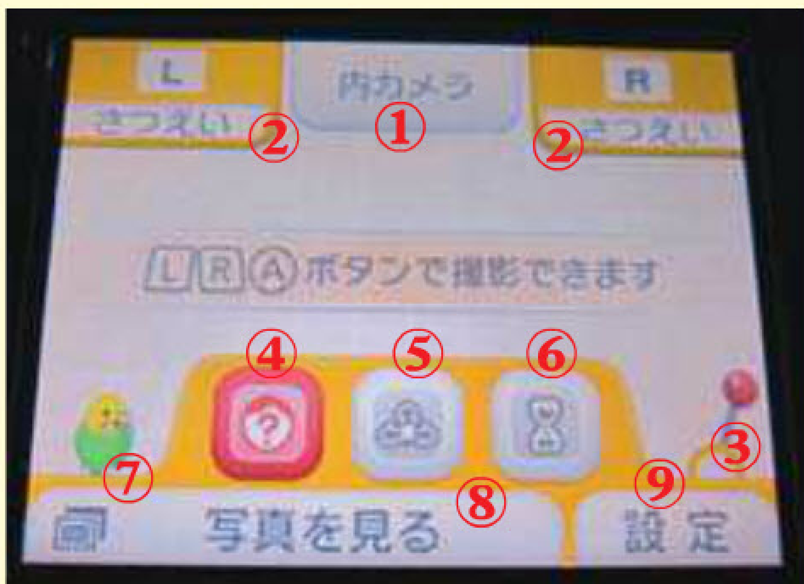
小贴示

勇者的魔法和勇者身上的衣服颜色相同，也就是在Mii工作室设定Mii形象时选择喜欢的颜色的选项时就确定了其魔法属性。硬币雇佣勇者的形象和邂逅通信时设定的是猫派还是狗派有关，设定的是猫派时，可雇用的都是勇者猫，反之都是勇者犬。想要集齐全部的Mii形象帽子需要进行两轮游戏，第一轮最后会得到国王皇冠，第二轮最后会得到大魔王头盔十分帅气。按住R键会加快游戏进程，国王在每次游戏开始前会给你一些有用的提示，也有一些有趣的对话，玩家可以自己发掘。

3DS照相机

ニンテンドー3DSカメラ

利用3DS本体表面上的两个外置摄像头，玩家可以轻松地拍摄3D相片，内置摄像头拍摄的照片虽然不带有3D效果，但对于喜欢自拍的玩家而言非常便利。3DS附带许多有趣的摄影模式，包括内外摄像头结合的“合体摄影”、能够拍摄有趣照片的“不可思议相机”等等，拍摄的照片可以任意编辑涂鸦，并以任意分组进行查看。下面就让我们来看看3D照相机的主要功能吧。



1.切换内外摄像头。
2.提示L/R/A按键为摄影键。
3.开启迷你菜单。
4.选择摄影模式，以及镜头设定，下文会详细说明。
5.选择之后可以用触控笔或摇杆调整镜头远近。
6.设定定时拍摄，分为3秒、10秒、和声控（大喊OK）。
7.点击之后会出现各种小贴士，非常实用。
8.点选之后可以观看照片，还可以在照片上涂鸦，下文会详细说明。
9.设定在这里可以设定照片保存地点、是否有摄影图示、相机颜色等等。

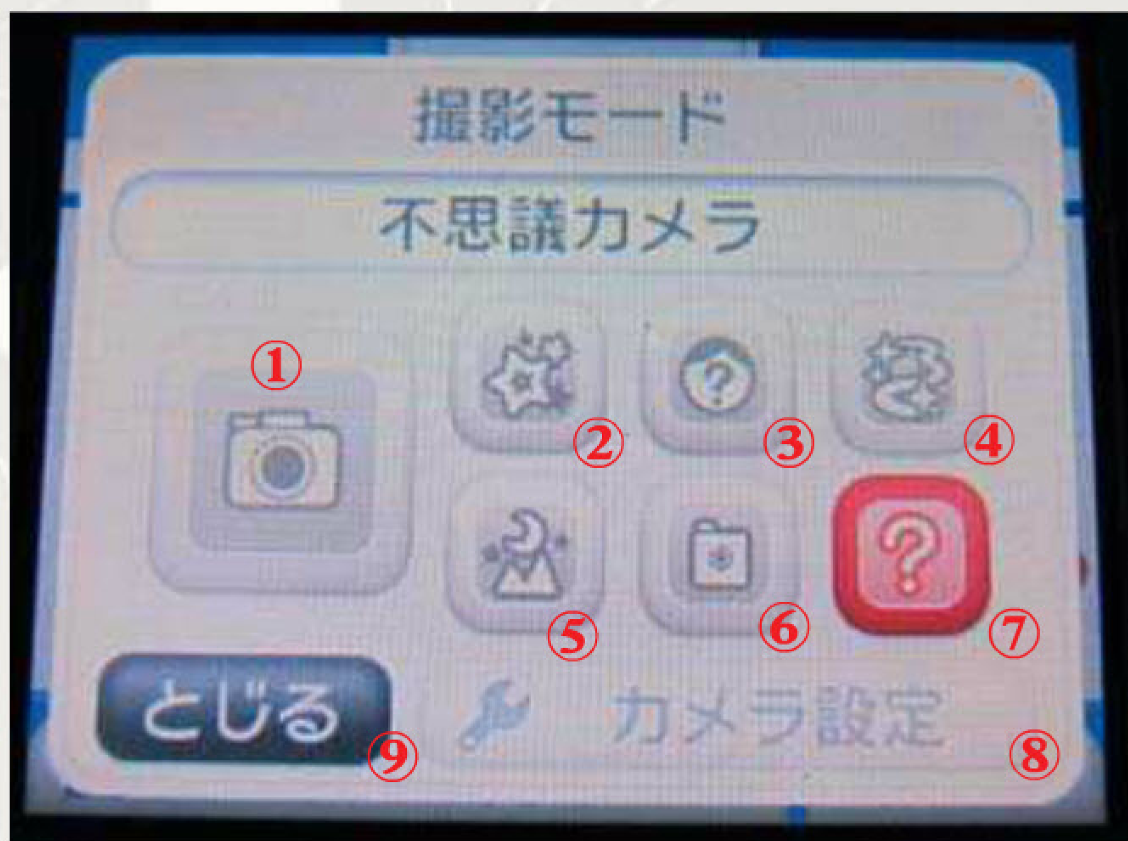
相机模式简介

1.普通相机，在此模式下可以拍摄3D相片，拍摄时先推动景深调节滑钮，再利用滑杆左右移动令两个画面重叠到一起，手动寻求最佳的3D效果。

2.闪亮相机，在此模式下对着下屏吹气会有音符、纸屑、等各种闪光碎片出现，抓紧时机按动快门，就能拍摄到好看的合成照片。

3.合体摄影，将3DS的内外摄像头分别对准不同的人，就可以拍摄出结合两个

人相貌的照片，注意在把人表情对准，画面左右均出现OK之后才可以拍照。



4.白日梦相机，使用此模式拍出的照片就好像动画中常出现的白日梦模式一样，相片整体有朦胧的美感。

5.黑暗时相机，在光线不充足的地方使用此模式可以增加相片亮度。

6.针孔相机，此模式下拍摄的照片就好像针孔摄像机拍摄的一样，中间比较明亮，四周很暗。

7.不可思议相机，这个模式非常有趣，拍摄时看不到画面，最后的成品出现之前谁也不知道会是什么样子，有的时候能拍摄到含有UFO的相片；有的时候能够拍到带有特效的照片，种种有趣的样子就等玩家慢慢探索了

8.相机设定，除了不可思议相机之外，其他模式都可以在这里可以把照片设定成黑白或者明暗对比，调整光亮程度等等。

9.关闭菜单

小贴示

不可思议相机有的时候能拍摄到有点灵异的带有鬼影的照片，这时玩家不要慌张，鬼影其实就是内置摄像头拍到的你自己的脸。

采取声控拍照时只要发出大的声音就可以进行拍照，例如拍手也可以让3DS按下快门。

相机面板上有一只小鸟，它提示的种种小贴士非常有趣，例如让玩家用白日梦模式拍摄美人啦、收拾干净屋子才能拍摄好看的3D照片啦等等，出现过的小贴士都会在相机设定选项中，可以反复观看。

照片观看模式

1.日期文件夹，点击之后这一天的照片会全部收进去。

2.点击照片之后会在上屏显示，点击两次之后会出现小菜单，可以将SD卡中的照片保存到3DS上，选择“ラクガキ”后可以进行涂鸦，还可以选择删除照片。

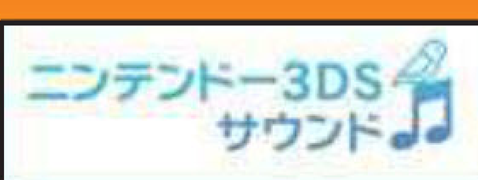


3.进入自动观看模式，可以选择观看主题，3DS会自动分辨男性、女性、人类等，并按照特定主体进行播放，切换的特效等也可以在此进行设定。

4.返回拍摄模式。

5.点击小鸟和拍摄模式一样会有小贴士提示。

3DS Sound



3DS Sound是3DS内置的一款录音兼音乐播放软件，在本软件可以使用3DS自带的麦克风录制一段音频，并对这段音频进行各种特殊效果的处理等等，也可以作为音乐播放器，在播放音乐的同时进行各种简单游戏，附带的邂逅通信玩法能测试和其他人兴趣爱好的契合度，下面就让我们一起来看一下。

录音的玩法

使用本体内置的麦克风，可一次录下最长10秒的外界声音。录下的声音可通过内置软件功能修改其速度和音调、逆向播放、改变语音的音质等，大家试着把自己或朋友的声音变得像机器人一般毫无情感，或变得沙哑低沉、尖锐高亢，是不是很有乐趣呢？玩家既可以用它炒热聚会的气氛，也把特殊的日子以声音的形式记录下来，留作日后回忆。

第一步、录音

运行软件后选择“マイクで录音して遊ぶ”，进入录音界面。录音的存储栏一共有10个，每栏又有18个录音格，即玩家一共可录下180段10秒以内的声音。点击下屏的“录音する”后，会出现我们在录音机上经常看到的圆形录音钮图案，点击该图案正式开始录音。画面上提示“録音しています”时，按下屏幕上的方形图案或等进度线走到10秒终点时，录音中断，此时玩家可选择“OK”将之前录下的声音保存下来，如果对录音不满意，按“キャンセル”图标取消掉即可。

第二步、使用声音变化功能

选择一段录好的音频并点击“遊ぶ”钮，可对本段音频进行各种编辑。左边的图是改变音频高低和速度的界面，左右调整声速的快慢，上下调整音调的高低。右边的图是对声音进行4种类的变化，如果玩家对编辑过的声音还算满意，可选择“上书き”将原音频覆盖。想保留原音频的话，就先行备份一下吧。

歌曲的播放

往SD卡里拷贝进音乐文件，便可随时用3DS来播放音乐了。3DS的音源效果比起NDS进步不少，并不比PSP逊色，各位玩家敬请放心。支持了格式除了ACC外，还支持大众格式MP3，使用很方便。此外3DS还拥有音频记忆功能，玩家上次播放的歌曲因为关机等原因中断后，下次开机时可直接从中断处继续聆听。

第一步、拷贝曲目

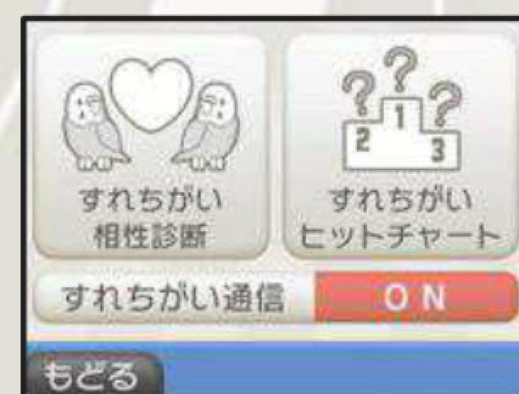
玩家可以自由建立文件夹，把歌曲按“情歌”、“游戏音乐”、“卡拉OK”等类别分开。具体支持的格式有以.m4a、.mp4、.3gp结尾的ACC文件和.mp3结尾的MP3文件，支持比特率为16kbps～320kbps，频率32kHz～48kHz之间，注意写有版权保护的音频无法用3DS播放。

第二步、播放歌曲

音乐播放时的界面丰富多彩，不仅如此，玩家也可以像编辑录音一样，对歌曲的快慢高低乃至音质进行调整。播放歌曲时，点击下屏幕上方中间的拉绳可以更换上屏显示图案。

第三步、邂逅通信

开始邂逅通信（すれちがい通信）功能，带着3DS走在街上，就能检查一下邂逅到的其他3DS玩家喜欢哪些歌曲了。使用“すれちがい相性诊断”，系统会根据SD卡中存放的歌曲曲风来诊断玩家与邂逅之人在音乐上的契合程度；“すれちがいヒットチャート”功能可统计出玩家邂逅的人群里歌曲的人气排名，排名最高的曲目，说明很多人的SD卡里都存有该曲，如果你还没听过，就赶紧去追一追潮流啦！



播放过程中按下L和R键的话……

按L、R键可发出各种音效，这个音效可以点击下屏幕L/R按键提示切换。再按L/R按键时，播放界面上的部分团会根据L、R键的输入有所反应，例如飞行的小飞机会发出射线、小人会做出反应动作等等，还没发现这个秘密的玩家赶快去试试吧！



▲按L可让小人左手拿物品，R为右手拿物品，也可以双管齐下。

脸庞射击



脸庞射击是一款使用3DS摄像头将真人脸庞拍摄后作为目标的射击游戏，同时游戏的时候会使用外置摄像头，把现实生活中的环境作为游戏的背景，射击过程中活用3DS的陀螺仪功能，需要不断移动寻找射击目标，乐趣十足。



玩法简介

进入游戏后有三个选项选择“遊ぶ”之后可以开始游戏，游戏一共六个关卡，最初并没有全部开放随着玩家完成之前的关卡后面的才会开放。选定一个关卡后在开始游戏之前要先拍摄一个脸庞作为本关的BOSS登场，游戏中按A键发射子弹攻击敌人，不同的关卡有不同的攻击方式，下文会为大家介绍。击败之后的脸庞会自动进入到颜コレクション，以后会随机出现在不同关卡中，玩家将其击落掉会获得额外奖励积分。游戏中会出现一些隐藏的蝴蝶，击

落它们能够回复体力。

第一关（ステージ1）

比较简单的一关，没有击中的脸庞会撞破背景激起的碎块会伤害玩家，表面有×符号的敌人击中了也会激起碎片，要等它们转头之后再射击，有被透明盒子包裹的炸弹，击落之后按B按键可以使用炸弹攻击，建议留着炸弹对付BOSS时再用。BOSS比较简单一开始只要射击它的脸庞就可以，受伤之后它会戴起面罩放出3个小兵并开始躲在小兵身后，其中一个小兵是带有×符号的，在他躲到×符号小兵后射击×符号小兵，就能炸开BOSS的面罩，趁机丢炸弹过去轰炸它就好，几次之后它会暴露出额头的菱形弱点，瞄准射击就能将他击败。



第二关（ステージ2）

第二关的小兵有很多是红色的，射击之后会变成蓝色并快速移动，要连续攻击两次才可以消灭。BOSS最初会变出两张脸庞，认准没有化妆的脸庞猛击就会逼它进入第二形态。第二形态的BOSS正反面脸庞不同时出现，依然是对没化妆的脸庞进行射击，如果打错了就会激起碎片攻击玩家。最后同第一关一样攻击BOSS额头菱形弱点后将它击败。



第三关（ステージ3）

镜面感十足的一关，初期小兵有时会出现三连脸庞，击中一次会变成倒立，要把三个都变成倒立才能消灭它们，注意已经倒立的脸庞再一次射击会又正回来。最终BOSS身边会围绕很多小兵把它们都射击成倒立之后BOSS额头才会显出弱点，BOSS会躲在小兵身后注意一定要小心射击，不然会前功尽弃。



最终关（ファイナルステージ）

这一关的主题是反射，在清理掉一些杂兵后，有一个网球拍形状的小BOSS，攻击它会使它对着玩家丢橘红色的球，所以一定不能对着它连续射击，而是射击一次后再射击它丢过来的球，使球反弹回去攻击它，几次之后就能将其打败。最终的大BOSS是一个镜面怪，身上的炮口会对着外面发射激光，需要及时射击BOSS周围的反射台，改变反射台的位置将激光反弹回去就能毁掉BOSS的炮口，注意反射台一段时间后就会自动恢复原位置，所以最初BOSS身上炮口全满时可以先将反射台位置都改变，这样激光就会必然伤到BOSS自己，最后剩余炮口数量变少后要根据炮口来决定射击哪几个反射台，比较考验判断力和速度。解决所有炮口后会迎来BOSS的第二形态，虽然攻击它的本体就能将其击败，但依然不很轻松。



奖励关（ボーナスステージ）、额外关（エクストラステージ）

在完成"游んでもらう"模式内所有关卡后会开启奖励关。奖励关卡的背景是在水中，需要将脸庞不断射击直到飞出水面，不能让一张脸庞掉入水中，紫色的敌人命中后会向左、右大幅移动，要大幅旋转射击。

在前面五个关卡都通关后会开启额外关，额外关卡可以说是所有关卡的集合，没有一个回复蝴蝶，难度非常高。路上有前面所有关卡中出现的BOSS，最终BOSS是使用合体相机的你自己，为了不剥夺玩家探索的乐趣，这一关就请玩家自己去体验吧。

小贴示

在游戏最开始按L/R键后就可以欣赏脸庞们有趣的互动。脸庞收藏（コレクション）中的UFO可以自动检索你在3DS照相机中拍摄的照片，并带回其中类似脸庞的照片，在"游んでもらう"模式内击败相应关卡就能赢就该脸庞。每一关的BOSS被击败后都会变成一个非常帅气的爆炸头。



AR游戏



AR游戏又称扩展现实游戏，通过一张AR卡片将游戏与现实世界相结合，从而增强游戏的可玩度。所以这个游戏必须用到随3DS本体附送的AR卡片，如果玩家不慎将其遗失可以去任天堂官方网站进行下载打印。最初有6个小游戏，之后使用每天走路获得的硬币能够在ショップ中购买到全新的小游戏，下面为大家逐一介绍。

轻松绘画（らくがき）

在这里可以进行3D绘画，使用各种神奇的画笔在现实中画出种种不可思议的效果，点击下屏幕工具箱能够看到各种画笔，还可以给喜欢的角色进行涂色绘画，能在现实中画出3D的图像，非常神奇。

角色摄影（キャラさつえ）
Mii形象摄影（Miiさつえ）



这两个都是可以自由拍摄的小游戏，使用3DS附送的角色AR卡片，能够将各个角色在显示出来，可以召唤多个角色拍摄合照，使用十字键选定角色，选定的角色按A/B键能够改变角色姿势，使用滑杆能够将角色移动，按L/R键可以进行拍摄。Mii形象摄影的操作和角色摄影相同，可以一口气召唤很多形象，然后点击下屏幕图标,它们就会摆出诸如膜拜、战斗等有趣的造型，拍摄时还可以选择Mii们是否看镜头。

钓鱼（つり）、自由钓鱼（フリーつり）、鱼图鉴（鱼ずかん）

钓鱼是最初的小游戏之一，在2分钟内尽可能多的钓鱼，使用3DS当鱼竿，当鱼咬钩时（出现感叹号）迅速将3DS上抬就能将鱼钓起，2分钟后会出现巨龙，使用鱼竿对着它的头放炸弹就能将它制服。自由钓鱼和鱼图鉴需要用走路获得的硬币购买，自由钓鱼可以不限时间任意进行垂钓，所钓到的鱼会自动登录到鱼图鉴里。下面给出全部鱼的钓取方法。





编号	名称	出现概率	鱼影	出现条件
1	マグロ	很少	灰色	白天
2	タイ	一般	灰色	白天
3	サケ	一般	灰色	白天
4	ヒラメ	一般	灰色	白天
5	サバ	一般	灰色	白天
6	トビウオ	一般	灰色	晚上
7	イワシ	特定条件	灰色	将蓝色物品放置在AR卡片旁边
8	カニ	一般	灰色	晚上
9	ハリセンボン	一般	灰色	晚上
10	ウナギ	一般	灰色	晚上
11	クラゲ	一般	灰色	晚上
12	クロダイ	一般	灰色	白天
13	チョウチョウウオ	特定条件	黄色	和彩虹一同出现
14	ナンヨウハギ	特定条件	青色	和彩虹一同出现
15	モンガラカワハギ	特定条件	黑色	和彩虹一同出现
16	ユカタハタ	特定条件	红色	和彩虹一同出现
17	オトメベラ	特定条件	绿色	和彩虹一同出现
18	プクプク	特定条件	–	将红色物品放置在AR卡片旁边
19	ゲッソー	特定条件	灰色	乘坐云彩的乌龟出现时和它在同一地点垂钓就可以钓到
20	ミドリこうら	特定条件	绿色	将绿色物品放置在AR卡片旁边
21	フィッシュボーン	特定条件	–	打雷之后
22	空き缶	一般	灰色	白天晚上
23	UFO	特定条件	紫色	将出现的UFO用钓竿击落后
24	カジキ	很少	灰色	白天
25	サメ	很少	灰色	白天
26	エイ	很少	灰色	晚上
27	チョウチンアンコウ	很少	灰色	晚上
28	クエ	很少	灰色	晚上
29	金のカジキ	特定条件	金色	其他种类鱼全部钓到后
30	ARぼうや	特定条件	–	将黄色物品放置在AR卡片旁边
31	ドラゴン	特定条件	–	"钓鱼"模式的BOSS

小贴示

自由钓鱼模式会还原一天的时间变化，从朝霞满天到烈日当头，从夕阳西下到满天星光，十分真实，海鸥的叫声和轮船的汽笛声悠远飘扬，能让人在短暂的时间里充分享受悠闲垂钓的乐趣。想要钓到不同的鱼把不同颜色的物品放置在AR卡片旁边是个不错的选择，钓鱼时偶然遇到的乘云乌龟也能带给你好运，各种天气变化下出现的鱼也会有所不同。UFO并不可怕把它打下来就会变成一条乖乖上钩的鱼。



地球仪、钟表（时计）、モコモコ

三款有趣的小软件，都需要用走路获得的硬币购买，地球仪可以自由转动，可以将AR卡片托在手上拍照，对着其不断射击能加快其转速。钟表按A键可以呼出小鹦鹉报时，使用滑杆能够转动表针，同样也可以拍照。**モコモコ**可以在现实生活的背景中制造凹陷或者山峰等立体效果，然后按A键发射炸弹，同样也可以拍照。





小贴示

不断对地球射击的话……地球就会爆炸毁灭，要珍惜唯一的地球哦（之后可以在商店中再次购买）。快速转动钟表指针能够加快背景音乐，同时显示白天到夜晚的变化让人感到时光的流逝。小鹦鹉出来报时的时候如果把3DS凑近它就会被它啄破3DS画面哦。



射靶（マトあて）、射靶2（マトあて2）

两款射击小游戏，将3DS视作弓箭寻找隐藏的箭靶击碎之后推进游戏，需要活用陀螺仪机能移动3DS寻找，最后会有巨龙BOSS，瞄准他的头部将其射至红色就可以将其打败。射靶2需要用走路获得的硬币购买，难度更大，需要击中同时飞出的箭靶，一旦失误就要从新开始非常考验精准度。



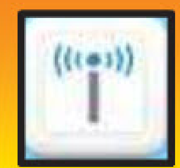
击球（たまつき）
击球2（たまつき2）

打击小球使其掉落在指定位置的小游戏，最初几个都比较简单可以打击一次成功，后面难度增加机关开始变动，地面开始隆起、凹陷；指定位置会不断位移等等，需要看准时间击球，最后的BOSS依然是巨龙，集中炸弹能够攻击它。击球2需要用走路获得的硬币购买，难度更大。



下载游戏

该功能下可以让玩家从附近的3DS、NDS中下载试玩版游戏，或是利用无线通信进行游戏。部分游戏软件支持使用该功能达到单卡双机甚至单卡四机的联机效果，例如3DS首发的软件中《超级街头霸王Ⅳ 3D》以及之后的《星际火狐64 3D》都支持这种模式。



任天堂中心



无意识电视

任天堂中心是通过无线通信为玩家提供服务的软件，相信拥有DSi的玩家们会比较熟悉。当3DS搜索到附近有信号热点时，该软件的图标就会闪闪发光。而根据热点种类的不同，任天堂中心给玩家提供的服务也有所差异，比如在商场中，玩家可以搜索、查看游戏列表；在饮食店中可以浏览漫画、进行猜谜；配合Wi-Fi通信进行远程对战或是下载游戏的配信内容等等。

无意识电视活用了3DS的无意识通信机能，链接到互联网之后，即使在休眠状态3DS也会自动获得信息，下载部分电视内容、宣传广告等。可惜的是有地域限制所以对于国内玩家而言，就基本享受不到这两项服务了。

3DS小贴士

1.电源灯会说话。电源指示灯蓝色常亮表示电池电量充足，蓝色缓慢闪烁表示在电量充足的情况下本体休眠中，红色常亮表示电量不足，红色闪烁表示电量即将耗尽。
2.使用3DS专用座充台座为其充电时可以打开，不用将3DS拿下来就可以更换软件。
3.在开始界面对着3DS吹气，某些图标会发生变化哦，什么变化呢？自己试试吧。
4.开始界面的图标都可以用触控笔拖拽到任意位置，界面最上方左侧分别有三个选项第一个用来调节亮度，第二、三个可以改变界面图标大小。
5.3DS锁区，所以美版和日版的主机只能玩对应区域的软件，NDS游戏却不受锁区限制任何版本的NDS游戏都可以在3DS玩。
6.START键旁边有个不起眼的小孔，这就是3DS的麦克风，要是遇到需要吹气的游戏，一定要对准这里。
7.3DS自带的充电器和座充由于和中国的电压并不匹配，不能直接拿来用，需要相关的转换装置。3DS的充电插口和NDSi一样，可以使用同样的USB充电线链接电脑充电。
8.3DS最多支持设定12款游戏同时保持邂逅通信，在本体设定，数据管理中可以进行修改。









文 清国清城

口袋里的海拉尔大陆

——漫谈《塞尔达传说》掌机史

对于国内玩家来说，《塞尔达传说》是一个迟到的经典。

FC时代，《塞尔达传说》一二两作是FC磁碟机游戏，因为这种外设在国内极其罕见，因此有幸见到《塞尔达传说》的玩家不多。虽然后来任天堂推出了美版的卡带版，但是在国内也非常罕见。多数国内玩家首次接触《塞尔达》，应该是从掌机开始。GB的《塞尔达传说 梦见岛》或者后来GBC的彩色版《梦见岛DX》，是国内众多《塞尔达》饭们的启蒙之作。鉴于FC之后任天堂的家用机从未在国内成为主流，掌机向来是《塞尔达》玩家们的首选。



1 传说的原点



任天堂京都总部的会议室里，中乡俊彦、手冢卓志和青沼英二在回顾着《塞尔达传说》的掌机历史。这是任天堂官方网站上循例的“Iwata Asks”专栏，通过社长岩田聪与游戏创作者的对谈，向人们揭示任天堂软硬件产品的开发秘话。中乡俊彦、手冢卓志和宫本茂被称为任天堂的“黄金三角”，是任天堂最重要的三位游戏制作人，也是《马里奥》、《塞尔达》等最重要游戏系列的主创人员。



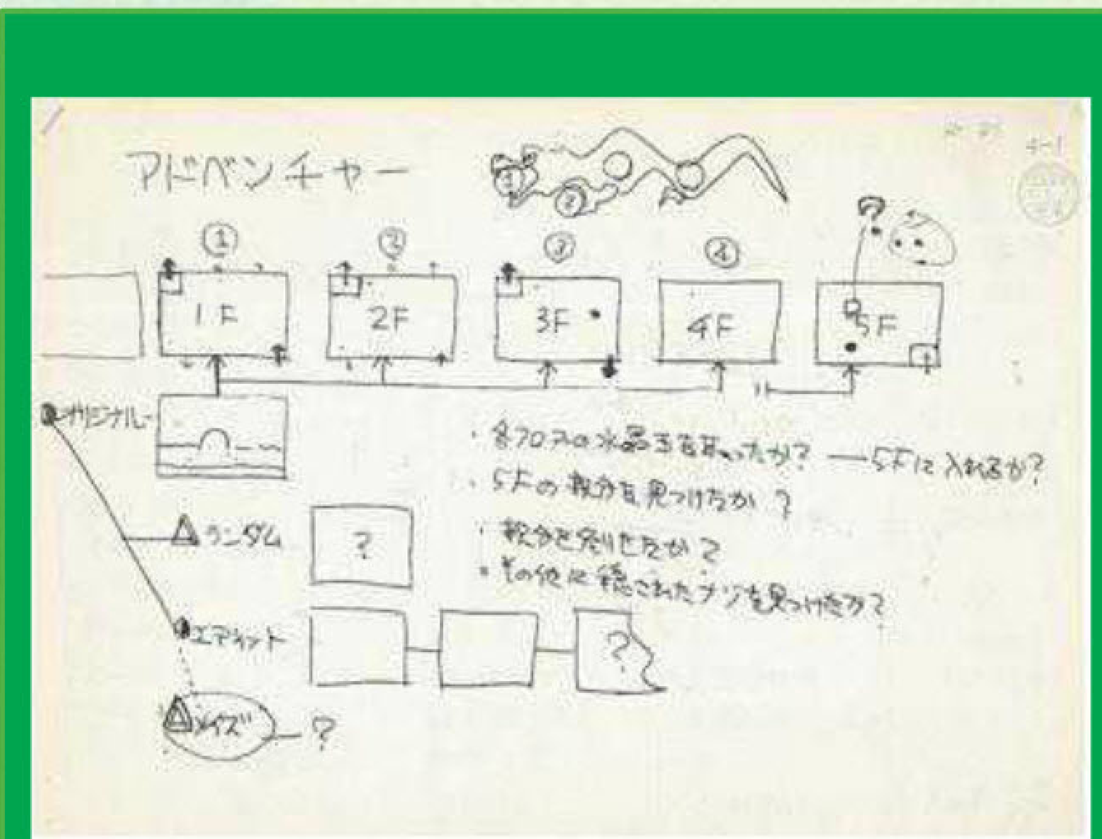
▲青沼英二（左），宫本茂（中），岩田聪（右）。

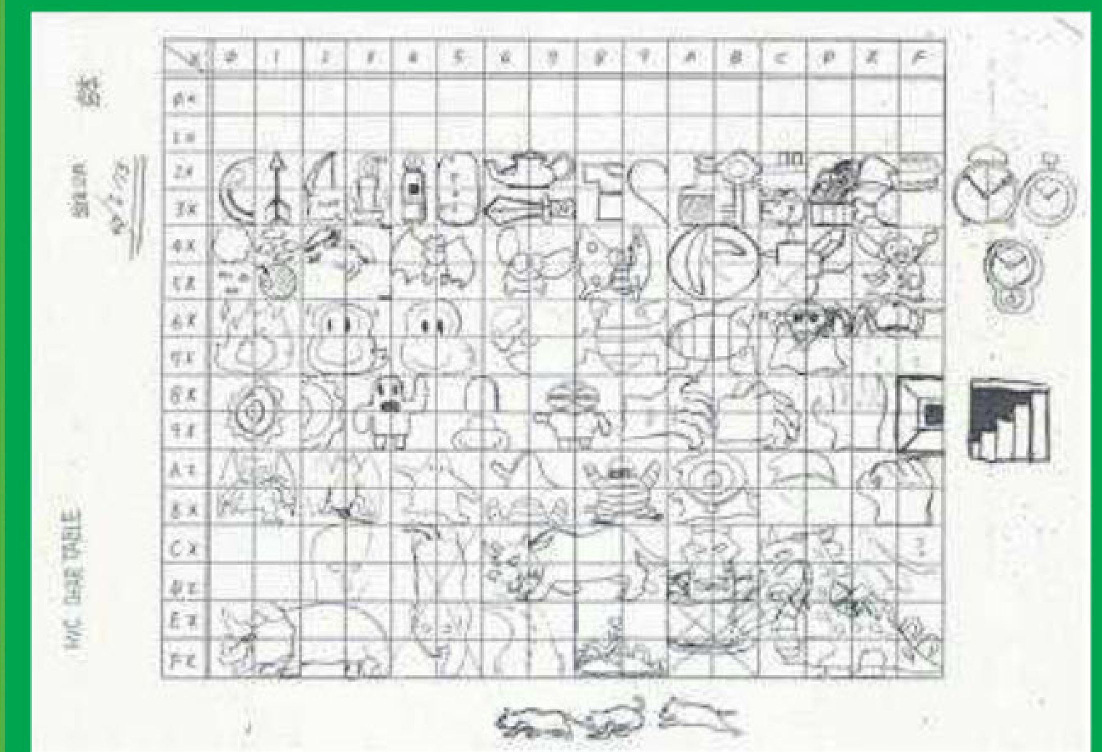
中乡俊彦找出了《塞尔达传说》一代的珍贵设计资料，那是1985年的一份原始资料，上面还有宫本茂的个人印章。在这些设计文件中，都写着“Adventure”的标题，可见宫本茂原定的游戏代号就是“冒险”。不过手冢卓志的印象中，这些资料的装订本封面上写的是“Adventure Mario”，可能当时的想法是要做一个将马里奥加入其中的冒险游戏。在资料的第二页中，是关于道具的描述，有罗盘、弓箭、回旋镖等，而第三页是关于敌人的描述，其中最醒目的一个敌人下面写着“八戒”，显然一代中以猪头男形象登场的大反派卡农大魔王，是以猪八戒为原型设计的。此外还出现了“牛魔王”、“章鱼怪”、“眼球怪”等怪物类型，这些怪物草图都被画在大小相等的方格里，小怪物仅占三四格，大怪物占十几格。1985年2月1日，宫本茂将这些重要资料画在办公室的白板上，《塞尔达传说》一代的开发者们各自抄写了一份。在这份原始资料中，包含了不少将指引“《塞尔达》系列”20多年的基本设定，被岩田聪称为“塞尔达之精髓”。青沼英二笑言：“这就像我一直在他（宫本茂）的手掌心里工作。”

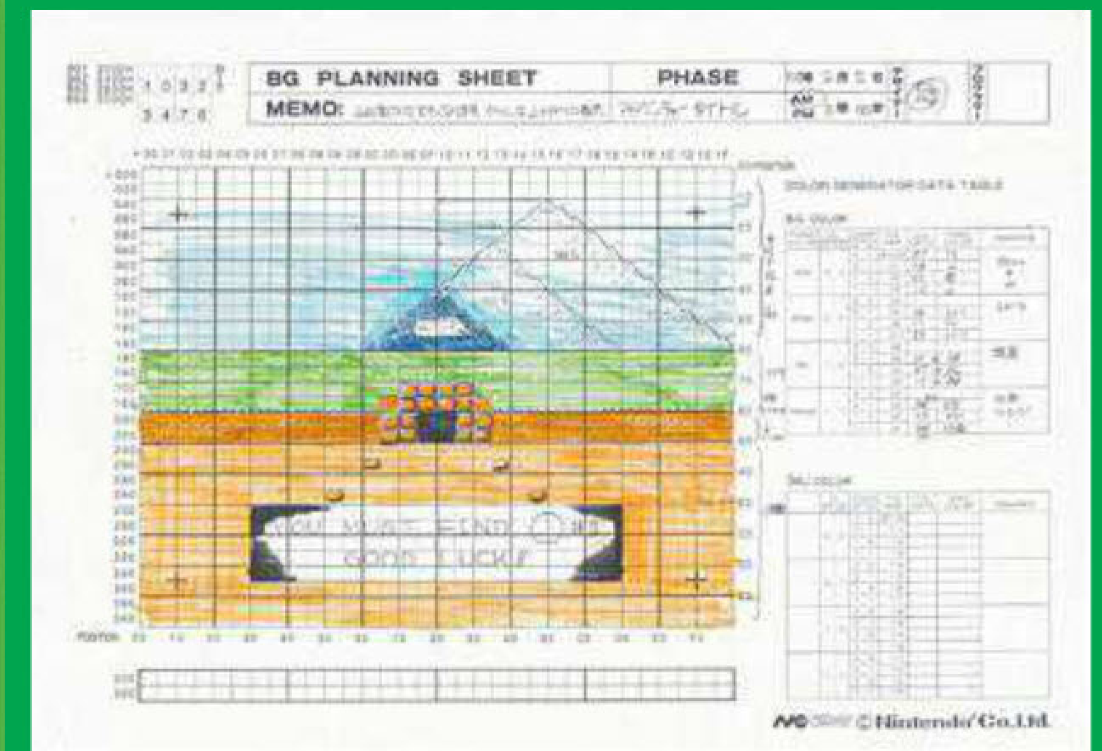


▲25年前的《塞尔达传说》一代。

当然，《塞尔达传说》不是宫本茂一个人的功劳。实际上游戏中有很大一部分迷宫是由手冢卓志负责的，游戏的首张地形全图就是由手冢卓志和宫本茂共同绘制的。那时的关卡设计都是在纸面上完成的，开发者们将纸张铺在桌面上，铺成长长的画卷，画卷中用小方格代表点阵图画面中的像素。宫本茂和手冢卓志肩并肩坐在桌旁，将那一个个小小的方格涂成完整的关卡构造，其中一些小点还有特殊标记，表示哪里应该放上岩石，哪里要放上树木。最惊人的是，首张关卡设计全图是宫本茂和手冢卓志在那次的并肩作画时一次性完成的，而且只有极少数的几处修改，整个关卡构造几乎是在两位大师的灵感爆发中即时成型，手冢卓志负责左半部分，宫本茂负责右半部分。

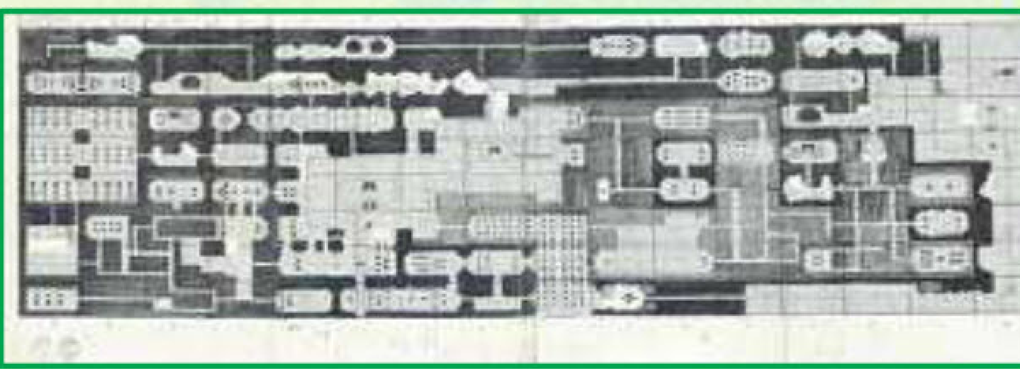






▲《塞尔达》一代原始设计资料。

迷宫的设计也是用拼格子的土办法完成。每个方格代表一个基本大小的房间，用多个方格形成造型各异的迷宫，接着像玩七巧板一样拼起来。由于当时的内存与ROM空间非常有限，迷宫的拼合要很有技巧，才能占用最小的内存。当手冢卓志将迷宫拼好之后交给中乡俊彦编程，中乡发现有些地方被拼漏了，结果仅占用了一半的容量空间。宫本茂没有因此责备手冢卓志，而是灵机一动，决定将省出来的容量空间做成构造完全不同的关卡配置，当玩家进行二周目的时候，就能经历一遍完全不同的关卡，这就变成了后来被玩家传为佳话的“里塞尔达”。



▲《塞尔达》一代地形全图。

TIPS 塞尔达的名字由来

据宫本茂所说，“塞尔达（Zelda）”这个名字来自美国天才作家菲茨杰拉德的妻子，她是历史上著名的美女，宫本茂因为很喜欢塞尔达的读音，所以就给自己的新作取了这么个名字。



▲Zelda・Fitzgerald。

2 梦中之岛



酷爱钓鱼以及天才般的编程实力，在他开发的游戏中，几乎都会有由他自己偷偷制作的钓鱼系统。SRD是一家对外界来说很陌生却应该记住的名字，SRD公司创办于1979年，是任天堂的亲密合作伙伴，相当于任天堂的第一方，是掌机版《塞尔达》的长期外包开发商。

从《塞尔达传说 梦见岛》发售至今，《塞尔达》在掌机上已有20年的历史，当时作为主创者的手冢卓志已遗忘了大部分细节。不过如今身为《塞尔达》掌门人的青沼英二还记得当时在《梦见岛》的说明书里，有开发者们的评论。手冢卓志在评论中说，游戏的世界观灵感来自美剧《双峰》（Twin Peaks）。当时他的想法是创造一个类似于《双峰》的充满悬疑的世界，其中有马里奥、路易、卡比等角色。

“在《梦见岛》之前，我正忙着开发《众神的三角力量》，我是在中途加入该项目的。当时因为游戏的开发遇上了麻烦，所以我以导演的身分中途加入，在此之前是由SRD的森田和明在做。”手冢卓志回忆说。森田和明是《塞尔达》历史上又一个不得不提的核心人物，《塞尔达传说 梦见岛》开发初期完全由他一人负责。在任天堂和SRD，说起森田和明，人们就会想到他的两大特征：


▲酷爱钓鱼的森田和明。

该公司最初是卖CAD软件，后来也为任天堂开发游戏。虽然公司总部在大阪，但SRD的京都总部却是在任天堂总部大楼里。SRD的社长兼创始人就是任天堂黄金三角之一的中乡俊彦。

当时SRD总共只有一套GameBoy软件开发工具包，森田和明用这惟一的一套工具包开始进行创意尝试，那时还没有想到为GameBoy开发《塞尔达》，森田和明所做的事就像是课后的兴趣实验，并未成为一个真正的游戏项目。手冢卓志等人经常参与到森田和明的创意讨论，他们就像一个课后俱乐部小组。

直到1991年，手冢卓志下令开发GB的《塞尔达》，于是又给森田和明的小组多分配了一台GB游戏开发机——这就是让任天堂的开发老将们怀念的“可爱旧时光”，鼎鼎大名的《塞尔达》新作投入开发，能获得的资源只不过是从一台开发机增加到两台，游戏开发人员从一人增加到三四人。当时手冢卓志的想法是将《众神的三角力量》移植到GB上，并未打算开发原创的《塞尔达》。在《众神的三角力量》完成后，手冢卓志意犹未尽，他有太多的创意来不及付诸实践，所以他打算将这些创意用到GB版中。

由于《梦见岛》构思初期就是一款自由发想的新作，与限制较多的正统《塞尔达》相比有许多独特创意，比如出现了酷似马里奥和路易的角色。当时刚出道不久的卡比在游戏中以敌人的身分出现，如果靠它太近，就会被它吸到肚子里。这个项目正式确立为掌机版《塞尔达》之后，开发进度飞快，制作过程中充满乐





▲GB上的经典之作——《梦见岛》。

趣，手冢卓志本人的感觉是“就像在制作一个山寨版的《塞尔达》”。这并不表示任天堂降低了质量标准，只不过是从更活泼、更加无拘无束的全新角度展现《塞尔达传说》的另一面。

《众神的三角力量》的剧本作者田边贤辅也参与到《梦见岛》，专门负责策划游戏中的分支事件。如今3D“《马里奥》系列”的制作人小泉欢晃也在《梦见岛》的开发中崭露头角。当时他刚加入任天堂一年多，负责的是美术设计，他参与了《梦见岛》主线故事与开场动画的制作。小泉欢晃本人的性格充满浪漫主义色彩，《梦见岛》如梦似幻的游戏氛围也是在很大程度上受到了他的影响。

那么当时宫本茂在忙什么呢？手冢卓志说：“我想他应该很忙，一点都没注意到我们啊！”事实上宫本茂对于掌机的《塞尔达》确实参与不多，一直到NDS的《灵魂轨道》，宫本茂都没有实际参与到掌机版《塞尔达》的开发。在任天堂，宫本茂总是神出鬼没，员工们要找到他真是难如登天。当他专注于一款游戏时，其他游戏的制作人和导演们就很难找到他了。不过《梦见岛》也确实不需要宫本大神亲自监督，这是《塞尔达》历史上制作得最顺利的游戏之一。

《塞尔达传说 梦见岛》虽然是一款没有宫本茂参与的非正统续作，它的剧情却比之前家用机上的几作更具深度。青沼英二说：“从《梦见岛》开始，《塞尔达》游戏才算是真正有情节了。”此前的《众神的三角力量》也有一些情节，但是并没有贯穿始终的完整故事。而《塞尔达传说 梦见岛》不仅始终弥漫着悬疑色彩，其结局更加令人意外。岩田聪认为：“手冢自由发想的《梦见岛》，对之后的《塞尔达》游戏产生了深远的影响。”

美剧《双峰》对于《梦见岛》的悬疑氛围也有很大影响。当时该剧风靡一时，在日本也大受欢迎。该剧的剧情峰回路转，充满



神秘事件和诡异疑点。故事发生在一个小镇中，小镇里的人不多，但所有人都有双重人格。手冢卓志也想将故事限定在一个不大的范围之内，所有角色都给人“很可疑”的感觉。这种NPC塑造理念贯穿到之后的《塞尔达》正统系列，《时之笛》、《梅祖拉的面具》等家用机大作都有许许多多令人印象深刻的“可疑人物”。《梦见岛》还为《塞尔达》制定了“底线”，也就是“最多能乱来到什么样的程度”。青沼英二说：“《时之笛》的所有开发人员都玩过《梦见岛》，所以他们知道“《塞尔达》系列”能走多远。如果在《众神的三角力量》和《时之笛》之间没有这样一个《梦见岛》，《时之笛》将会是一款完全不同的游戏。”

TIPS 母河马的长袍



在《塞尔达传说 梦见岛》中有一头打着蝴蝶结的母河马，在日版中，这头河马是全裸的，而到了美版中却穿上了一件白色长袍。为什么会有这个小区别呢？原来是因为美国对于面向少年儿童的游戏管制极其严格，不仅不能有女性的裸露画面，就连拟人形态的动物也不能随便露点！

3 Capcom的六部曲

在《梦见岛》之后，手冢卓志挑起了掌机《塞尔达》的大梁。不久，任天堂接到了Capcom制作人冈本吉起的电话，他提议由Capcom制作《塞尔达》游戏。他的计划是制作初代《塞尔达传说》的重制版。本来将任天堂的镇社之宝交给外人开发，是手冢卓志无法同意的事。但是，冈本吉起的诚意以及他对“《塞尔达》系列”的深刻认识让手冢卓志刮目相看。回想起当时任天堂与Capcom的合作，岩田聪说：“我清楚地记得知道这个消息后有多震惊。我还以为他们是不是搞错了。不是因为Capcom，而是我觉得《塞尔达》应该是任天堂紧抓不放的重要大作，《马里奥》或《塞尔达》的续作不可能交给外部厂商。”

效率神速的Capcom很快将他们的《塞尔达》新作提案交给了任天堂——这就是



▲冈本吉起。

“《塞尔达传说 不可思议的果实》系列”。Capcom位于大阪，与京都的距离不远，在这个新作项目上，Capcom与任天堂之间经常互相拜访。手冢卓志本人就无数次拜访了Capcom总部。大阪人的直爽给手冢卓志留下深刻印象，这种直爽也为Capcom的游戏赋予了更像欧美作品的独特韵味，他们的游戏制作方式也和任天堂完全不同。

负责“《不可思议的果实》系列”实际制作的并非Capcom本部，而是冈本吉起的Flagship工作室。在名义上，由冈本吉起担任社长的Flagship与Capcom无关，而实际上该公司是由Capcom暗中出资成立，目的是“瞒天过海”——因为当时索尼已雄霸日本游戏业，第三方不想得罪索尼，就通过这种独立工作室的方式婉转地与任天堂合作。Flagship本来只是一家专门创作剧本的开发商，后来就变成Capcom与任天堂暗中合作的一个窗口，《生化危机2》的N64版也是通过Flagship制作。不过Capcom最感兴趣的并非在日本半死不活的N64，而是当时正随着《口袋妖怪》的走红而大热卖的GBC。虽然PS占据了最大的市场份额，每年在软件销量榜上占据榜首的却一直是“《口袋妖怪》系列”。Capcom也希望在掌机市场上有所作为。据说当时任天堂同意Capcom制作“《不可思议的果实》系列”的真正原因，是因为冈本吉起扬言如果不拿到制作权，Capcom就会在PS上开发类似于《塞尔达》的原创新作。任天堂知道多一个朋友总好过多一个敌人，所以决定与Capcom合作。

Flagship不仅获得了GBC版《塞尔达》的制作权，而且还一下子签了6款游戏，其中两款是一二两代的重制版，还有4款是原创新作。计划的第一款游戏是一代重制版，之后每隔四五个月推出一款新作。Capcom对于这次与任天堂的合作非常重视，派出了第一开发部的多位精兵强将，由藤林秀磨担任导演。因为GBC的玩家以中小学生为主，他们大多无法接受难度太大的游戏，所以藤林秀磨认为应该降低游戏难度。在制作《塞尔达传说1》的GBC重制版时，因为“降低游戏难度”、“GBC分辨率较低”等原因，藤林秀磨将迷宫设计进行了大幅改动，改到最后，发现整个游戏已经变得面目全非，从整个世界地图到具体的关卡构造都完全不同。Capcom发现新地图已经很难与原作的故事衔接起来。于是这款本来只打算做成《塞尔达传说1》重制版的游戏干脆变成了Capcom原本计划的原创新作。经过宫本茂的点拨之后，Capcom决定将其变成一个三部曲。

1999年，在任天堂的SpaceWorld展会上，Capcom与任天堂联合宣布将为GBC打造《塞尔达传说 不可思议的果实》三部曲，分别是《力之章》、《勇气之章》和

《智慧之章》，其中的第一部公布了试玩版。根据当时的构想，这三部曲在故事上没有先后之分，玩家可以从其中的任意一作玩起，根据在游戏过程中发展的故事，之后玩另外两作时，会产生不同的剧情走向。这种大胆的设定意味着会有错综复杂的剧情分支。擅长写剧本的Flagship指定了10名最优秀的剧本作者不停写剧本，但是三部作品的先后游戏顺序有6种可能，这6种可能造成的剧情分支可能性复杂到难以想象。Flagship最后不得不将游戏精简成两部曲，《力之章》变成了《大地之章》，《智慧之章》与《勇气之章》变成了《时空之章》。



▲“四季的变化”是《大地之章》的核心要素。

由于开发过程挫折重重，预定发售时间不断推后，等到游戏上市时，GBA即将发售，所以游戏中也添加了用GBA游玩时能够获得的特殊内容。

《塞尔达传说 不可思议的果实》两作销量高达396万套，是Capcom在掌机上前所未有的巨大成功。因为此次成功合作，Capcom与任天堂之间的关系进入了蜜月期。之后不久，Capcom第四开发部就做出了全面投靠任天堂的决定，相继公布“NGC独占《生化危机》全系列”、“NGC五大独占游戏”等轰动业界的声明。此时GBA已经上市，并且在全球范围大热卖，Capcom顺理成章地将其《塞尔达》制作协议延续到GBA平台。由于一代重制版游戏计划取消，Capcom与任天堂之间的6款游戏协议只剩下5款，之前的《不可思议的果实》算是两款，因此余下只剩3款。制作力旺盛的Capcom决定接下来的GBA新作两个一起上，一个是SFC版《众神的三角力量》重制版，还有一个是利用GBA联机功能制作的《四支剑》。

《塞尔达传说 众神的三角力量》GBA版同样由藤林秀磨担任导演，由于直接使用了原作的大量素材，因此开发速度极快。主要的变化是加入了《时之笛》的语音，一些宝物的位置进行了修改。在开发设计上更耗时的是《四支剑》。虽然只是一个迷你游戏性质的作品，本作的全明星制作阵容令人惊叹，不仅有任天堂方面手冢卓志、森田和明



▲2002年E3展前发布会上，宫本茂邀请冈本吉起、盐泽兼人、名越稔洋一起玩《四支剑》的经典一幕。

等系列主创者的监督，Capcom方面也集结了船水纪孝、须藤克洋等最具实力的制作人，其中不少开发人员是看到本作充满趣味性的设计理念之后主动请缨。游戏采用了类似于《塞尔达传说 风之杖》的画面风格，将四人联机的乐趣发挥到极致。游戏中出现的谜题还会根据联机人数自动调整，二人联机和四人联机会有不同的谜题出现，确保要所有玩家通力合作才能解开谜题。Capcom将制作中的DEMO发给任天堂之后，获得了宫本茂的盛赞。任天堂决定将本作作为E3 2002的重点宣传作品。在任天堂的展前发布会上，宫本茂邀请了冈本吉起、NBGI的盐泽兼人、世嘉的名越稔洋一起上台游玩《四支剑》，笑声不断的欢乐游戏场面不仅说明了该作的无穷乐趣，更暗示了任天堂与第三方的关系正在全面修缮。

另一方面，在《塞尔达传说 众神的三角力量&四支剑》开发同时，另外一款《塞尔达》原创新作也在Capcom投入制作——这就是《塞尔达传说 小人帽》。这是Capcom与任天堂签署的外包制作合同的最后一作，由于在开发中途，不少制作人员被调往辅助《四支剑》团队，因此游戏的上市时间随之顺延，直到2004年11月4日才发售。除了《四支剑》的原因外，当时Capcom的内部动乱也是该作推迟的主要原因。由于Capcom房地产投资的巨额亏损，加上第四开发部多款NGC独占大作惨败，Capcom出现破产危机。《四支剑》发售后，Capcom也进入了历史上最动荡的时期。作为与任天堂合作主要负责人的冈本吉起宣布辞职，Capcom的大权全部转到创始人辻本宪三长子辻本春宏手中，紧接着Capcom进行了公司机构与高层大整改，大批顶尖制作人在这场风暴中离去，包括《不可思议的果实》制作人船水纪孝，而另外一位制作人藤林秀磨当时只不过是因为必须将《小人帽》做完所以才继续留在Capcom，该作发售之后，他就跳到了任天堂。

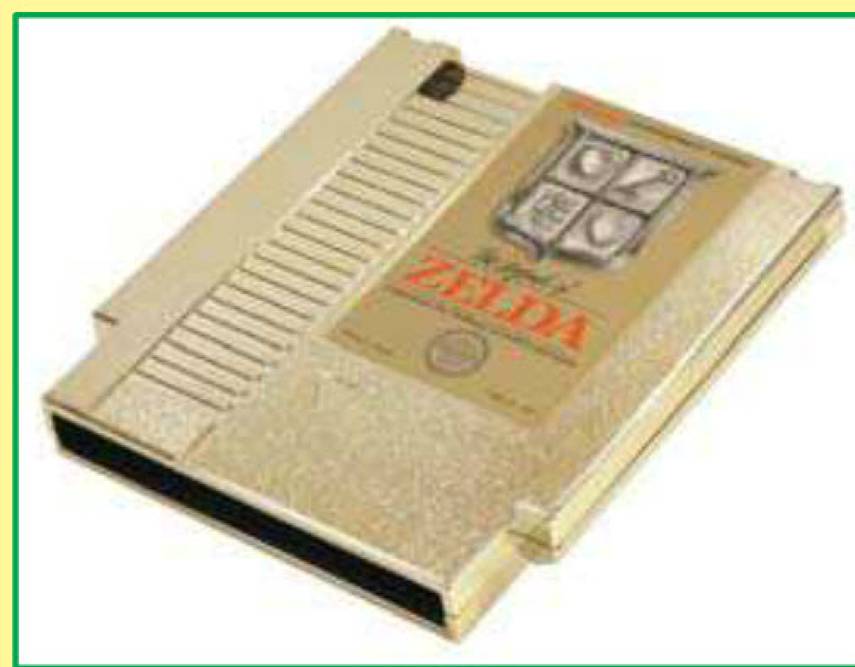
《小人帽》采用了类似于《风之杖》的画面风格，在关卡设计方面堪称《塞尔达》历史上最独特的一作，利用迷你化形态与正常形态的结合，产生了系列最独特的解谜方式，道具设计业充满想象力。可惜这款在Capcom危机之中诞生的佳作可谓生不逢时，销量仅100万套。低迷的销量与两家厂商之间关系的恶化注定二者无法续约，《塞尔达》掌机史上特殊的Capcom时代就此结束，今后掌机版的《塞尔达》将回归任天堂。



▲《小人帽》中的林克，头上始终会戴这顶奇怪的帽子。

TIPS 金灿灿的卡带

《塞尔达传说》的游戏卡带经常被喷成金灿灿的颜色，这个传统从系列一代的美版开始。因为美国没有FC磁碟机，任天堂推出本作的美版时，研发了一套使用电池记忆技术的卡带（后来FC的RPG游戏普遍使用该技术），而且首次使用了“内存管理控制器”（简称MMC）芯片，提高了ROM容量。为了让玩家知道本作的特殊性，美国任天堂决定将卡带喷成高贵的金色，而且故意将包装盒削去一角，让玩家在商店柜台上一眼就能看到里面的金色卡带。



▲S金卡带。

4 双屏新时代



《塞尔达传说 小人帽》尚未发售，任天堂与Capcom都知道他们的关系已经走到尽头。在《小人帽》开发末期，任天堂方面已经开始进行《塞尔达传说》新作的策划。2004年5月，NDS在E3展上首次亮相，而NDS的《塞尔达》新作也从那时开始投入制作。宫本茂曾在2004年的任天堂秋季战略发布会上表示，“将会把《四支剑》带到NDS上”，可见当时的计划是制作一款以4人游戏为乐的《塞尔达》新作。不过之后不久青沼英二提出应该制作活用NDS机能的“全新塞尔达”。


▲《塞尔达》首次进入双屏世界。

当时“《塞尔达》系列”的主力部队正在全力制作《黄昏公主》，因此在NDS版《塞尔达传说》开发第一年只有一个5人的小规模团队。2005年之后，藤林秀磨加入任天堂，NDS的《塞尔达传说 幻影沙漏》开始成为一个正式的游戏项目。除了藤林秀磨外，Capcom还有多名《塞尔达》制作人员跟着他跳到了任天堂，NDS原创的新形态《塞尔达》全面启动。

2006年3月，岩田聪在游戏开发者大会上发表了基调演讲，正式公布了《幻影沙漏》，当时宣布于2006年末发售。该作的剧本由藤林秀磨编写，利用NDS的3D画面处理性能，使用了类似于《风之杖》的卡通渲染技术。对此，青沼英二的解释是“如果使用《黄昏公主》那样的真实系人物比例，林克在掌机屏幕上会显得非常渺小”。为了让玩家看得更清楚，还是大头林克最合适。按照当时的设计，游戏的主画面显示在上屏幕，下屏幕用于显示地图。但是在制作过程中，发现这样无法很好地利用触摸屏操作特性，无法表现NDS的特色。所以任天堂决定将上下屏幕调换。这样一来游戏的大部分内容都要修改，整个游戏的操作完全改变。但是这样一来2006年末发售的计划就无法实现了，最后游戏延期了大半年才上市。

再次由任天堂亲自出马的《幻影沙漏》不负众望，游戏销量达到413万套，成为有史以来销量最高的掌机版《塞尔达》游戏。该作发售后，大约有一半的制作人员马上展开续作的开发。这次挂帅的不再是藤林秀磨，而是名不见经传的岩本大贵。青沼英二对他的要求是“加快开发速度”，但是原计划一年完成的制作周期还是延长到两年。游戏的英文副标题原本定名为“灵魂的汽笛”，青沼英二认为这个名字太诡异，听起来像个鬼故事一样。他提出游戏的关键是要给人以在广阔空间里驾驶火车旅行的感觉，所以决定更名为“灵魂轨道”。日版副标题“大地的汽笛”也是为了表达同样的“旅行感”。

▲《灵魂轨道》。

岩本大贵想要在本作中表现出不一样的《塞尔达》感觉。火车这个题材本来因为与“《塞尔达》系列”的世界观相差太大而遭到反对，但青沼英二认为只要有独特有趣的新玩法，就是《塞尔达》的追求。火车是一个很容易让人产生“旅行感”的主题。在日本有很多铁道迷，不少游戏制作人都有搭建铁道模型的爱好。青沼英二的儿子也是铁道迷，他喜欢一本名为《无尽的轨道》的书，其中介绍了各式各样的铁道模型，以及模型搭建指南。青沼英二本人也很喜欢在火车上看着远方的大地、感觉距离目的地越来越近的旅行感。由此，他想到让玩家在游戏中像建造铁道模型一样自己设置铁轨。不过在实际制作过程中发现，自由建造路线很容易让玩家迷失方向。为了避免玩家“不知道该往哪儿去”，最后决定采用“让玩家将消失的铁路修复”的设定，这样既能确保玩家按照路线走，又有一定的探索乐趣。

由于内部的多次论证与改动，仅铁道系统就耗费了一年多的开发时间。青沼英二对本作的谜题设计非常满意，他认为正是因为由程序员出身的设计师设计谜题，使其能有不同于以往的游戏感觉。塞尔达公主与林克共同冒险的设定，也是由岩本大贵提出的。青沼英二认为，本作中的塞尔达公主是系列历史上性格刻画最成功的一次。宫本茂最喜欢的则是本作的4人游戏模式，这是他在游



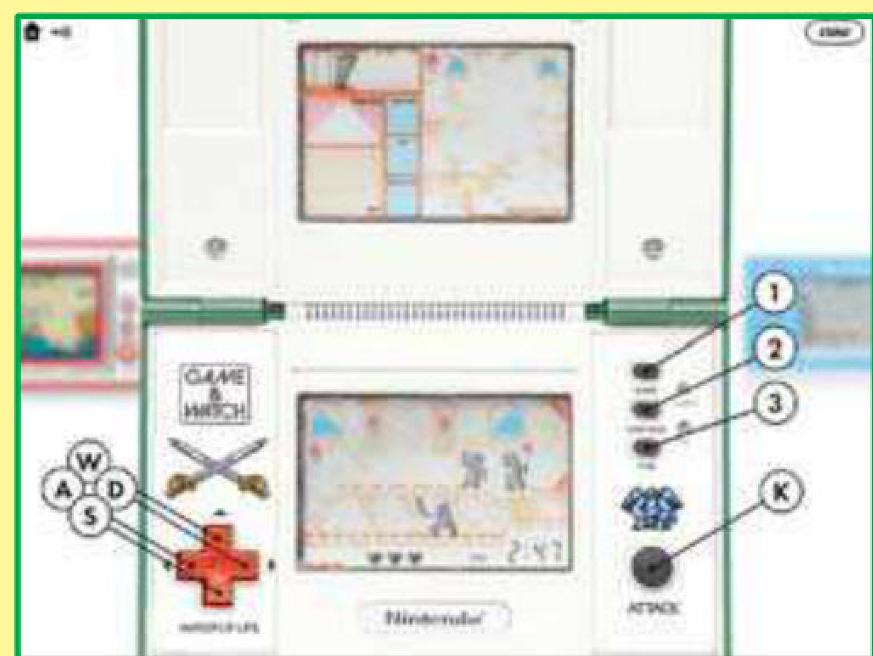
戏制作阶段坚决要求加入的系统，因为《四支剑》始终是他最喜欢的掌上《塞尔达》。

2009年末《灵魂轨道》上市时，NDS的人气已开始滑落，游戏销量也受到了明显影响，大幅降低到261万套。任天堂知道在发售5年多的NDS上难以再构思出别出心裁的特殊创意，不断追求游戏性创新的《塞尔达》需要一个崭新的平台。此时在任天堂的硬件研发部门，新掌机已经在开发中。而且这将会是一部比任天堂以往任何主机都更重视传统核心大作的新形态掌机，它将带领游戏产业从二维平面时代进入3D立体时代。就像当年N64从2D点阵图时代进化到3D多边形时代。当年《塞尔达传说 时之笛》是任天堂从2D到3D的转型过程中，最具标志意义的伟大作品。在业界又一次的3D转型中，再造《时之笛》不仅是系列诞生25周年的最佳献礼，也将成为新3D立体时代的又一个新标志！



TIPS 《塞尔达》专属掌机

GB之父横井军平开发的Game&Watch掌机直到GB上市的那一年仍然有新机型推出，它的最后一款机型就是《塞尔达传说》专用掌机，它在GB上市的几个月前发售，游戏内容是以FC的《塞尔达1》为基础。



5 《时之笛》秘话



《塞尔达传说 时之笛 3D》虽然只是一款重制游戏，但是项目规模超过了任天堂的很多原创大作，光是参与本作开发的导演就有5位，担任总导演的是企划开发部的大泽彻。东京制作部的小泉欢晃也深度参与了《时之笛 3D》的开发，3DS的3D环境构筑、镜头设计乃至《时之笛 3D》中的一些道具都离不开他的参与。3D游戏中的镜头设计非常考究，除了任天堂最擅长3D游戏的小泉欢晃外，在任天堂环境制作部从《马里奥64》就已开始成为3D场景主力制作者之一的河越巧也是本作的主要开发人员，主要负责制作过场动画，编程方面还是交给SRD。SRD方面的主程序员是岩徹敏夫，当年他就是从《时之笛》开始参与了“《塞尔达》系列”的开发。

当年任天堂情报开发本部的所有人几乎都投入到《塞尔达传说 时之笛》这个史诗般的游戏项目，它改变了任天堂许多开发人员的命运，其中就包括从该作起首次参与“《塞尔达》系列”的青沼英二。那时青沼英二刚加入任天堂不久，主要负责与任天堂的合作会社一起开发游戏，他曾和当时在HAL实验室工作的岩田聡合作开发过一款游戏，可惜最终没有机会上市。一直以来，青沼英二更想在任天堂内部制作游戏，所以那时他总缠着宫本茂，在他耳边不停念叨：“《时之笛》的人手不够了啊！要不让我试试吧！”不知念叨了多少次之后，宫本茂终于在《时之笛》开发中期将青沼英二安排到制作队伍中。青沼英二设计了游戏中早期和中期阶段的6个迷宫，还参与了多数敌人以及BOSS战的设计。

宫本茂启动《时之笛》开发项目时，最初参与的只有3人，分别是小泉欢晃、大泽彻和池田仁，小泉欢晃在《超级马里奥64》制作后期加入《时之笛》，他在开发《超级马里奥64》的过程中经常冒出《时之笛》的设计创意，这些创意都被他记在小本子里。而大泽彻想要将日式武戏的灵感加入到这款《塞尔达》新作，并为此写了初步剧本。小泉欢晃并不是第一次接触3D的《塞尔达》，早在《超级马里奥64》之前，他就已经跟着宫本茂进行SFC的3D性能试验，用多边形制作了《塞尔达传说Ⅱ》的林克3D模型。因为SFC只具有最简单的3D性能，所以当时做出来的只是简陋纸模型般的林克，只有从侧面才能看出他的形象，所以就做了一个最适合


▲青沼英二。

从侧面视角表现的DEMO：类似于武戏的剑斗场面。在这次试验之后，小泉欢晃一直想开发一个剑斗的《塞尔达》游戏。

小泉欢晃成为《时之笛》的第三名开发者后，宫本茂曾向他提出一个让他惊讶不已的提议："做一个看不见林克的《塞尔达》如何？"——《塞尔达传说 时之笛》最初是计划制作成FPS，这就是在十几年后才为外界所知的惊人事实。宫本茂的想法是玩家探索迷宫的时候全部以第一人称表示，当敌人出现时就会进行视角切换，林克这时才会出现在画面中，接着战斗以侧面视角的方式展开。但是负责制作林克3D建模的小泉欢晃坚决反对——毕竟，有谁会希望自己辛苦做出来的角色在大多数时间根本看不见呢？大泽与岩肋在宫本茂的要求下做了一个简单的第一人称视点DEMO，试过之后感觉索然无味，于是决定改为第三人称视点。

为了解决镜头处理问题，大泽提出："既然我们要做剑斗动作，就到京都的太秦映画村看看吧！"太秦映画村是东映电影公司的一座电影城，有许多古典建筑，主要用于拍摄时代剧。在一个炎热的夏日，大泽、池田与小泉一行三人到太秦映画村参观。烈日当头，他们躲进了一间芝居小屋乘凉，当时小屋里正在上演忍者动作剧：一群忍者围住了主角，其中一人抛出锁镰，只见主角右臂一伸，将锁镰抓住。于是另一端的敌人紧握锁镰，围着主角转圈周旋。这一幕激发了大泽一行三人的灵感，由此诞生了对《时之笛》意义重大的"Z注目"系统，即按Z键锁定敌人的系统，这大大解决了3D游戏中镜头不好控制的难题。因此"Z注目"系统被大泽称为"看不见的锁镰"。

《时之笛》在游戏设计上对业界的一个伟大意义在于：它能够将对玩家的指引提示巧妙地融入到游戏中。比如妖精Navi就是一种具体化的指引系统。小泉欢晃原本是要设计一个在画面上指出锁定方向的标记，这种标记最初只是一个倒三角形，但他又不想将这种指引标记做得太简单直白，所以就把倒三角变成了一个精灵，为了节省主机的处理能力，精灵并未设计成多数人印象中的可爱女性形象，而是一个长着翅膀的发光圆球。小泉欢晃本来将其命名为"妖精指引系统"（Fairy Navigation System），大泽将其简化为更简单好听的"Navi"。围绕这个新角



▲"Z注目"系统很好地解决了3D游戏的镜头问题。



色，更多贴心指引被巧妙融入到游戏中，比如根据面前人物的颜色就能判断其是好是坏，而Navi说话时，就表示是与剧情有关的重要内容。Navi的出现也解决了N64性能不足的一些限制。比如在第一个村庄里，村中必须有大量村民，但是以N64的机能无法在同一个画面中显示太多人物。所以就有了"每个村民都有一个精灵作为伙伴"的设定，多数时候镜头里出现的只有精灵，靠近的时候才会出现对应的村民。

与精灵的设定一样，对于"《塞尔达传说》系列"而言，多数时候是先有系统后有剧本，想出了有趣的游戏系统之后，再围绕系统构思剧本，为各种系统提供合理的剧情解释。青年林克与少年林克的设定也是出于游戏性的需要。以武戏为灵感的基本设定确立之后，本来开发者们只设定了青年林克，因为如果年龄太小，身体与所持的剑就很小，攻击范围太窄，那样与大型敌人战斗时很难发挥。在游戏制作中途，宫本茂和其他不少制作人员提出想看到可爱一点的小林克。要出现两个林克，大泽自然而然想到了穿越时空的概念，于是有了"拔出剑就穿越到7年后的未来，将剑插回就回到过去"的设定。

因为游戏设计师们不断有新点子出现，大泽就要根据新设定不断修改和添加剧情。小泉也要因为有两个版本的林克而制作更多动作，动作种类达到了500种。林克的坐骑Epona创意来自宫本茂，他对骑马系统的惟一要求是"镜头要从下往上"，他希望看到马跳过峡谷的画面，镜头从峡谷底部往上拍，展现林克背着光跃马腾空的英姿。宫本茂进行游戏设计指导时，很少有这么具体的镜头要求，对这种镜头的执著，可能是因为他非常热爱乡村音乐和西部电影，类似的镜头在西部片中很常见。为了让骑马系统更有趣，宫本茂还提出加入"胡萝卜系统"，甩鞭子会加快马的速度，但是会消耗胡萝卜，胡萝卜用光就无法让马加速跳过障碍物。

《塞尔达传说 时之笛》就是在这些数不清的有趣创意中拼凑而成，各种游戏系统在最后完美融合贯穿，形成一个完美的整体，在玩家的游戏过程中总是能不断发现有趣的东西。《时之笛》原计划在1997年底上市，实际开发时间多用了一年。主要原因是游戏的制作规模越来越大。其实在宫本茂最初的计划中，《时之笛》整个游戏仅仅发生在卡农的城堡里，冒险探索就在城堡的各个房间里展开。

宫本茂并不重视情节，但他非常重视游戏中的人物关系。他也是忠实的《李峰》谜，喜欢那种复杂可疑的人物关系。在开发《时之笛》时，他几乎没有向手下们提到过游戏的故事。很多玩家喜欢《时之笛》"史诗般的故事"，其实在开发过程中，剧情部分一直被放在一个不起眼的位置——就像"《马里奥》系列"一样，但是人物之间的关系使游戏使得剧情丰满。

TIPS 林克的鼻子

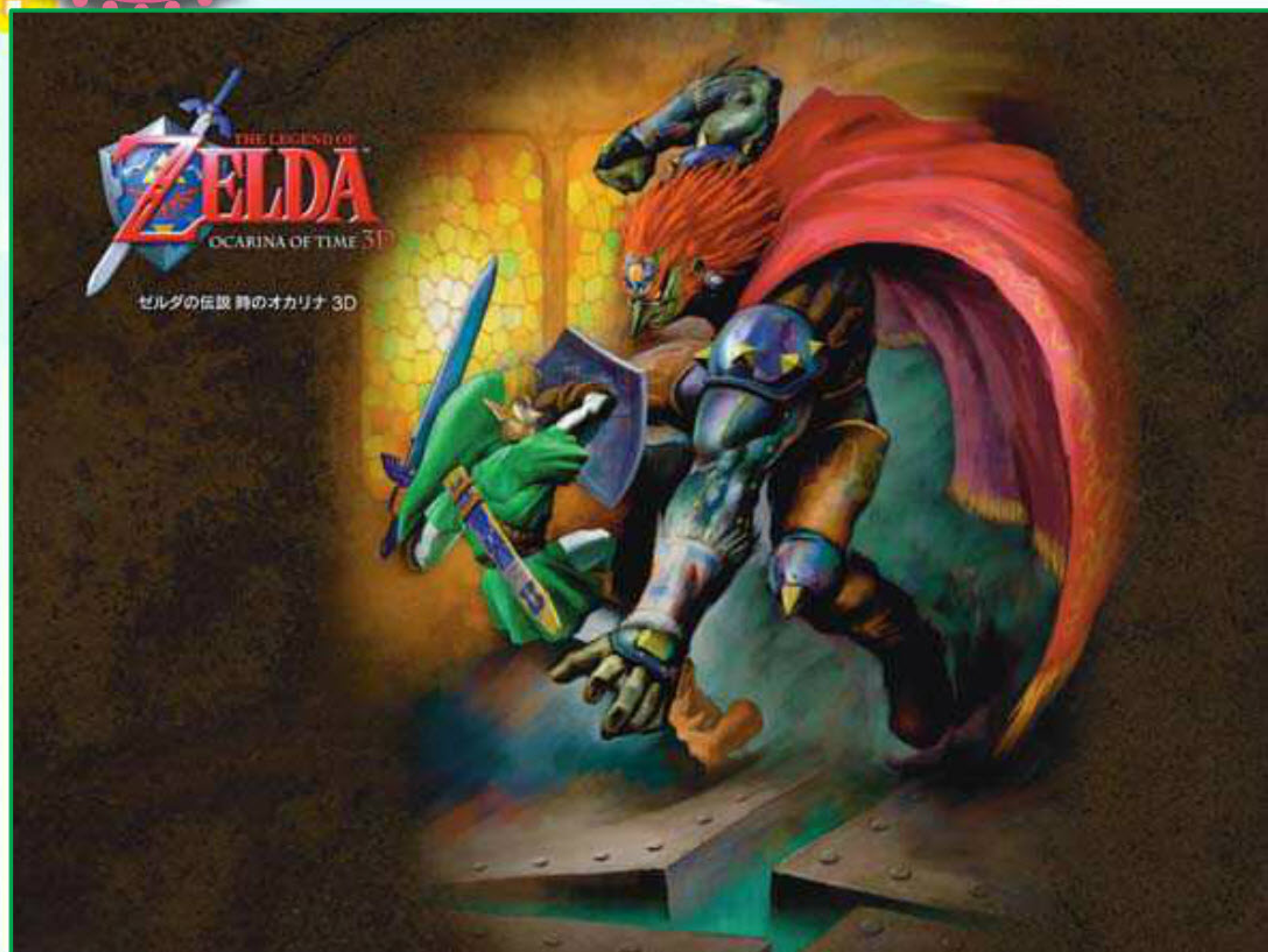
《塞尔达传说 时之笛》中林克的鼻子本来是纽扣状的，但是某一天小泉欢晃的妻子偶然向他念叨："任天堂所有角色的鼻子怎么都那么搞笑，你们就不能有帅气一点的鼻子吗？"这一席话惊醒了小泉，于是他特地为林克设计了更帅气的鼻子。



▲看看林克的鼻梁够挺直吧。



6 3D新世界



与原作相隔13年，《时之笛 3D》将当时玩家首次的3D《塞尔达》体验变成了“真·3D体验”。13年前《时之笛》首次让玩家探索3D的海拉尔大陆，现在首次立体化的海拉尔大陆为玩家带来的是既熟悉又新鲜的奇妙感受。

《塞尔达传说 时之笛 3D》主要是在东京制作，由任天堂东京制作部与石井浩一的Grezzo公司合作开发。在3DS尚未公布时，岩田聪给石井浩一打了个电话，请他到京都一叙。当时石井浩一不知道岩田聪所为何事，但他知道这是最高机密，他强烈感觉到可能与新主机有关。“当我在京都看到了3DS，听到了《塞尔达传说》，那就像平地惊雷一样。”石井浩一说。

3DS给石井浩一的第一印象是“快乐得像回到了儿童时代”。当时与石井浩一一起前往京都的还有Grezzo业务部本部长外冈高明，他说：“我见到3DS的那一刻觉得真是不可思议，而当我听到《塞尔达传说 时之笛 3D》的时候，我的脑袋一片空白……”负责在任天堂和Grezzo之间传递信息的是任天堂东京制作部的清水隆雄，每隔一星期他都要往返于东京和京都两地开会，将3DS的最新情报告知Grezzo。负责在两家公司之间进行沟通的还有任天堂企划开发部的美女制作人生田良子，她相当于任天堂软件制作部门的窗口，一直负责对外合作事宜，由于超迷恋《时之笛》（她曾被岩田聪赞誉为“《塞尔达》的活字典”），她主动要求加入本项目，担任Grezzo、Mario Club和任天堂之间的信息交流。



▲《时之笛 3D》美女制作人——生田良子。

本作的主程序师是Grezzo的守屋俊，在他看来，整个游戏开发过程中最难的是处理帧率问题。Greezzo不能单纯地将原作的所有画面直接提升到30帧每秒，因为原作中一些因为丢帧而导致画面拖慢的部分反而形成了特殊效果，比如与卡农战斗时就有很明显的帧率不足，但是这样也使其显得更大、更具重量感，如果将帧率提高，那种更轻快敏捷的感觉反而会让老玩家觉得很奇怪。所以Grezzo只能对各个片段进行区别对待。此外生田良子还注意到，因为帧率变化，碰撞侦测的判定也随之改变，变得更快速精确，但是这样会导致游戏难度加大，所以守屋俊也对此进行了调整。



青沼英二最想调整的是原作中的水之神殿。不管《时之笛》获得了多高的评价，水之神殿存在的问题是公认的，也一直是开发者们的心头痛。用岩田聪的话说，它就像一根“梗在喉咙里13年的鱼刺”。当年不知道有多少玩家因为该处的设计问题而被卡在那里，能修正此处错误，是青沼英二参与本作开发的最大动力。3DS本身的硬件特性也有助于解决原作中存在的问题，比如在触摸屏上点击按钮就更直观方便，双屏幕也使得道具变更和查看地图更加容易。石井浩一为此专门成立了“DS触摸屏测试组”。由于3DS的按键数量比N64少，清水隆雄提出在触摸屏的四个角落设置了四个按钮。

青沼英二知道不能将《时之笛 3D》做得和原作一模一样，必须要利用3DS的独特性能，为其赋予新的特色，让已经玩过原作无数遍的玩家也有“再玩一次看看有什么不一样”的好奇心。在Nintendo Coference 2010会议召开之前，青沼英二指出游戏应该用到陀螺仪感应器。青沼英二不想靠类比摇杆控制镜头，他希望像Wii版《黄昏公主》一样更直观地进行镜头控制，所以守屋俊提出将倾斜感应与摇杆控制相结合。在游戏即将制作完成时，宫本茂突然提出应该让林克移动的时候也能以倾斜感应的方式进行视点移动，这让正准备休息的开发者们方寸大乱，好在最后他们还是成功地完成了任务。

TIPS 森田的秃顶危机



《塞尔达传说 时之笛》不仅参与开发的人员众多，而且每个人的压力都很大。作为主程序之一的森田和明，原本一直都是一个以工作为乐的人，但是在《时之笛》的开发后期头发大量脱落，差点变成秃顶。他说：“那时我才意识到身体已经向我抗议了。我想用帽子来掩盖，但是反而更有压力。后来我干脆不管了，结果头发也没再掉落。”

7 立体海拉尔





对于不是很经常玩游戏的人们来说，《时之笛》将会是一款难度相当高的游戏，并不是所有人都能将游戏打穿。为了照顾3DS的新玩家层，清水隆雄认为应该加入类似于《新超级马里奥兄弟Wii》和《超级马里奥银河2》的指引功能，避免玩家被某个谜题“卡住”。此外，考虑到3D画面可能产生的视疲劳，Navi每隔60分钟就会出现，问玩家是不是要休息一下。据生田良子所述，Mario Club的多数成员并未玩过13年前的原作，他们试玩《时之笛 3D》的时候，经常被卡在开发者们想象不到的地方，他们普遍反映“不知道该往哪儿去”。开发者们必须要为游戏增加更多的提示，“提示映像”系统就在这样的要求中诞生，总共有超过130段提示影像加入到游戏中。

《塞尔达传说》是任天堂首席音乐大师近藤浩治职业生涯中参与开发的第三款游戏（此前是《超级马里奥兄弟》一二两作），这3款游戏对近藤浩治来说是连着开发的，每款游戏之间仅相隔3个月。《塞尔达传说》也是近藤浩治首次参与开发FC磁碟机游戏，由于音源数从3个增加到4个，使其能尝试一些崭新的音效，形成一种独特的音乐风格。《塞尔达传说》的另外一个重要音乐家是横田真人，他是任天堂情报开发部东京软件制作部成员，虽然他在任天堂工作的年份没有那么长，但他一生都是《塞尔达》的忠实粉丝，将《时之笛》视为毕生最爱的最高杰作。近年来，横田真人已经将自己完全泡到《塞尔达》的世界里，他要同时负责家用机与掌机《塞尔达》的开发，《时之笛 3D》和《天空之剑》就是由他同时负责。横田真人擅长的是管弦乐，用恢弘的交响乐为自己深爱的作品赋予史诗感，是他的使命。

当年《时之笛》上市时，横田真人尚未进入任天堂。玩过这款史上评分最高的游戏之后，他才知道什么叫大开眼界。身为一名音乐家，他对《时之笛》的音乐也推崇备至，一有机会就在人前人后夸个不停。《时之笛》的音乐不仅动听，而且加入了动态变化的系统，让人百听不厌。每次进入迷宫都会听到不同的音乐，根据游戏的状况，会在保持音乐感觉不变的同时，动态改变其旋律。比如战斗时变得激昂，战斗结束后又恢复正常，林克站着不动时，会变成静谧。在开发者们不用为音乐占据多少内存而担忧的今天，也许会觉得这是天经地义的事。但在每一个字节的内存都要省着用的当时，任天堂无法往容量有限的卡带里无拘无束地放入数不尽的音乐片段，只有用动态智能变调的方式让玩家总是环绕于不同的音乐氛围之中。这是《时之笛》的首创，此前的RPG虽然进入战斗后会变换音乐，但是并没有“音乐过渡”的概念，只是音乐的突然切换，给人突兀的感觉，而《时之笛》做到了音乐的无缝衔接。



横田真人受命制作《时之笛 3D》的音乐后，率队制作了一批全新的曲目，但是遭到近藤浩治的否决，他认为音乐氛围一变，整个游戏的氛围就全变了，而《时之笛 3D》的本质是要让玩家找回经典感觉。所以游戏音乐全部重新制作，既要保持原作的感觉，又要根据3DS的特性进行修改，比如3DS版和N64版的帧率不同（N64版秒间20帧，而3DS版为30帧），所以音乐节奏也要有相应的变化。2011年1月8日，Nintendo World 2011展会在千叶幕张会展中心举办，横田真人在台上用钢琴弹奏了《塞尔达》的音乐，观众反响非常热烈，试玩了《时之笛 3D》之后他们对于游戏的音乐评价很高，横田真人大受鼓舞。

在任天堂，横田真人主要负责交响乐，《时之笛 3D》的交响乐在3DS上有着惊人的出色表现，这要归功于主机设计阶段对音频系统的重视。近藤浩治参与了3DS扬声器与音频系统的开发，从游戏实际需要的角度对硬件工程师提供指导。扬声器的尺寸就是在他无数次试听比较之后决定的，对于近藤浩治那样的音乐大师而言，扬声器尺寸哪怕只有一毫米的变化，他都能觉察出巨大的音效差别。近藤浩治特别重视3DS播放交响乐的效果，并指导设计了一套特殊程序以提升3DS的立体声音质，让小喇叭也能产生环绕效果——毕竟只有在视觉和听觉上都产生立体感，才能对得住3D之名！



梦醒之日即世界消失之时

——塞尔达传说 梦见岛

发售日：1993年6月6日（日版）
机种：GB/GBC



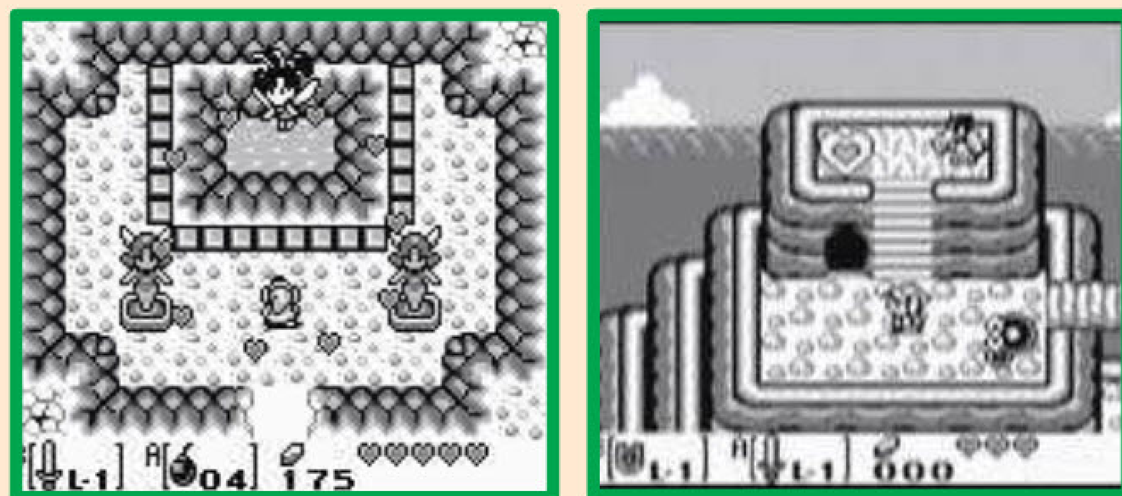


虽说是“口袋里的海拉尔”，《塞尔达传说》的首个掌机作品并非发生在海拉尔大陆，而是一个来源不明的神秘岛屿。在这个岛上也没有塞尔达公主和三角力量，惟一的《塞尔达》标志元素只有绿帽子主角林克——就连这一点也只有在游戏插画中才能看到，在GB的黑白屏幕里，我们看到的只不过是一个灰色帽子、外形酷似老鼠的二头身角色而已。

游戏故事发生在《众神的三角力量》之后，打倒卡农的林克在一段时间的继续修行之后乘船返回海拉尔，途中林克的船遭遇风暴，林克被雷电击中失去了意识……在疑似塞尔达公主的歌声中，林克悠然醒转，出现在他眼前的，是一个叫做玛琳的少女，她的声音与相貌都酷似塞尔达公主。玛琳在沙滩边将昏迷的林克带回自己的家里，据她所说，这座岛叫做柯弗林特岛。玛琳对岛外的世界以及从外界而来的林克充满好奇，她说梦想自己变成一只海鸥，飞跃大海，到世界各地旅行。林克也想找到离开小岛的方法，他从神秘的猫头鹰那里得知，只有唤醒小岛守护神风之鱼，驱散噩梦，才能回到自己家中。而风之鱼就在小岛最高峰的巨蛋里，只有用8种特殊乐器才能将其唤醒。从8个迷宫收集了8种乐器后，进入巨蛋内部，打倒了噩梦幻化的怪物，终于唤醒风之鱼，这时林克才知道柯弗林特岛只不过是林克的一场梦，要离开这座岛就只有将风之鱼和自己唤醒，而梦中世界里那些善良的人们将随之消失……

虽然只是一款掌机游戏，《梦见岛》的剧情深度超过了以往任何一个《塞尔达》。不仅结局出人意料、令人莫名伤感，而且游戏世界中所遇到的各色人物，都可以说是林克内心潜意识的折射。酷似塞尔达的玛琳，以及酷似卡农的最终魔王，代表了林克内心对于善良与邪恶的认知。而且因为是梦中世界，《马里奥》角色们在《塞尔达》世界里的客串登场也就不需要解释了。

本作的游戏系统大致继承了《众神的三角力量》，主要创新是加入了跳跃能力，还加入了后来在系列作中有重要作用的洋笛系统。在主线任务之外照例有丰富的分支任务，可以收集隐藏在关卡各处的贝壳，收集一定数量的贝壳就会获得能放出能量光束的神剑。玩家可以将A/B键分别设定为对应不同的道具。



当时GB仍然是一部广受主流媒体关注的电子产品，很多主流媒体的编辑们惊讶地发现GB除了玩《俄罗斯方块》，还能玩到如此具有深度的游戏。《每日新闻》刊载文章大赞本作的音乐与剧情，《华盛顿邮报》盛赞任天堂“创造了一个掌上传奇”，而当时最畅销的游戏杂志《EGM》将本作评为GB史上最佳游戏。

1998年，任天堂推出了GBC版的《梦见岛DX》，除了画面升级为彩色之外，还增加了一些新迷宫和敌人，还有围绕颜色的新谜题。通过新增迷宫后，会得到蓝色或红色的外衣，可分别提高防御力和攻击力。此外GBC版还增加了截图功能，可以保存12张截图，用GB打印机打印出来。《梦见岛DX》销量达222万套，使得前后两个版本的总销量超过600万。

季节与时空的错乱

——塞尔达传说 不可思议的果实 大地之章·时空之章

发售日：2001年2月27日（日版）
机种：GBC

自《口袋妖怪》走红之后，将一款游戏做成稍有不同的两个版本，成为许多厂商争相模仿的掌机游戏制作方式。而《神秘果实》却不大一样，它的两个版本内容完全不同，相当于是一个姊妹篇。在《大地之章》，林克在黑暗的大地之森遇到了巫女迪恩，由于迪恩被黑暗魔王抓走，世界的气候陷入混乱，四季的交替变得混乱而迅速。守护这个世界的玛库之树告诉林克，要从8个迷宫找到8种自然精华，找到之后交给玛库之树，将其变成巨大的玛库种子，用来清除邪恶。然后林克进入城堡，打败了黑暗魔王，拯救了迪恩，让四季恢复正常。但是最后黑暗魔王点亮了毁灭之火焰。

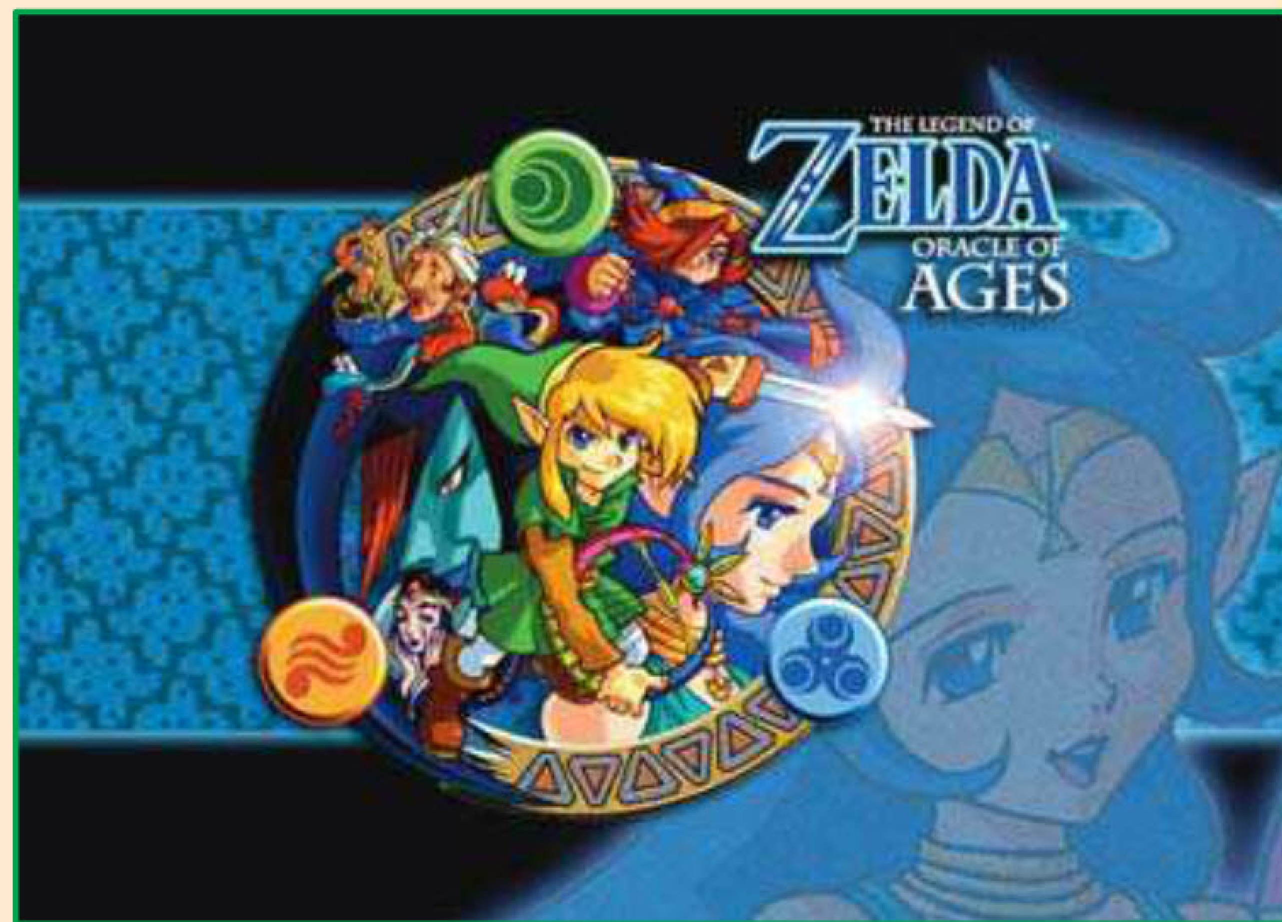
在《时空之章》，林克同样是来到一个黑暗森林，他听到了一声尖叫，然后碰到一个被怪物包围的女子。怪物们看到林克后四下逃走了，而那名女子竟然是塞尔







达公主的保姆，她让林克帮忙寻找一个歌姬。他们在森林深处发现了歌姬涅露，此时暗之司祭贝兰出现，她俯身在涅露体内，于是导致了时空的错乱。林克通过时间通道返回过去，阻止了玛库之树被杀的命运，接着玛库之树告诉林克要找到8个时空之精华，它们分布在不同时空的8个迷宫之中。用这些精华产生的玛库种子，林克进入了贝兰的魔塔，救出了涅露，恢复了时空的秩序。但是最后贝兰点亮了悲痛之火焰。



不管玩家从哪一章玩起，通关后就会得到密码，在另一作中输入之后，就会发生各种各样的变化，部分道具和指环只有通过这种方式才能得到。而且双生魔女（ツインローバ）将会绑走塞尔达公主，点亮绝望之火焰，用三个火焰复苏了卡农魔王，好在卡农并未完全复活，林克打败了双生魔女和半复苏状态的卡农，将公主救出了摇摇欲坠的城堡。

《大地之章》与《时空之章》不仅剧情不同，游戏的侧重点也不同。前者侧重于动作，而后者侧重解谜。《大地之章》的主要道具是季节之杖，挥舞之后能改变周围的季节，比如前方有河流，就可以将场景变成冬季，河流会结冰，林克就可以从冰面走到对岸。将季节变为夏季，藤蔓将会成长，林克可以沿着藤蔓爬到悬崖上。《时空之章》的主要道具是时之竖琴，可用于穿越时空，利用时空的变化进行解谜。

《塞尔达传说 不可思议的果实》成为Capcom有史以来业界评价最高的掌机游戏，其中《时空之章》的媒体平均分高达91.89，获得了IGN、Nintendo Power等媒体的满分评价。

四人行动，四倍乐趣

——塞尔达传说 众神的三角力量&四支剑

发售日：2002年12月2日（美版）
机种：GBA

错过了SFC时代的玩家，终于可以在掌机上重温这款2D时代最强《塞尔达》的风采。游戏故事保持不变，讲述卡农化身为祭司阿古尼姆，解除了七贤者对圣地入口的封印，并杀害了国王与6名贤者的子孙，而塞尔达公主就是第7名贤者的后人。某个暴风雨的夜晚，林克被神秘的求救声唤醒，他的叔叔先行一步冒着暴雨去探个究竟，但是一直没有回来，于是林克也向着求救声走去，由此拉开了拯救海拉尔大陆的冒险序幕……

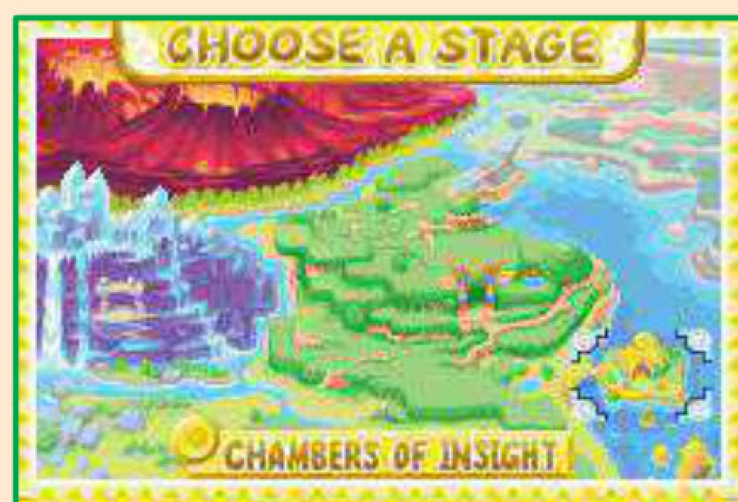
与原作相比，GBA版的游戏系统变化也不大，只有一些小改动，比如林克追加了新剑技，最主要的还是追加了林克的语音。还有一个主要新增要素是与《四支剑》的联动，将两个游戏都打穿之后，会出现“四支剑的神殿”。而且在一款游戏中掌握了新剑技之后，另一款游戏就能获得该剑技。

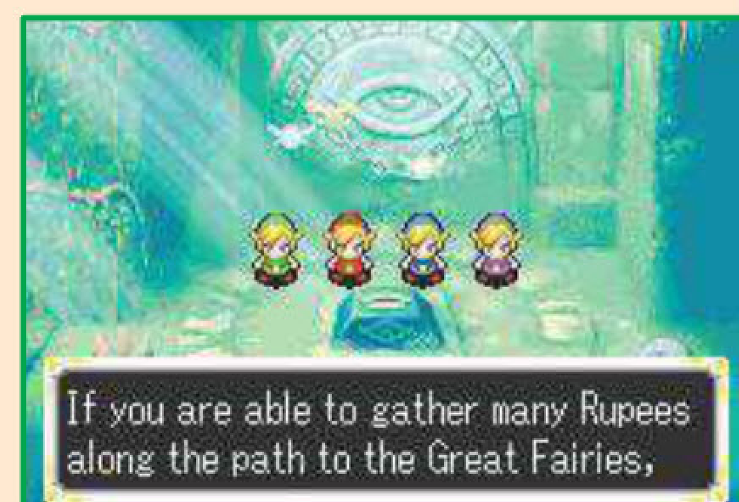
本作真正的亮点是《四支剑》，可以2到4人联机，一边合作的同时，还要比拼谁收集的卢比更多。每个关卡最后，获得最多卢比的玩家将会得到特殊奖励。四个玩家的林克分别为绿色、红色、蓝色和紫色，



由第一个玩家从4个关卡中选择其一，所有迷宫为随机生成，各迷宫分为三层，每一层最后有通道，最先抵达的玩家可以提高HP上限。最后一层是BOSS战。游戏中每个玩家同时只能带一种道具，只有在道具寄存点才能换道具。当时Capcom同时开发中的《小人帽》也为本作赋予了新元素——在本作中出现了能让林克缩小、进入特殊区域的小人帽。

《四支剑》是宫本茂本人最喜欢的一款掌机版《塞尔达》游戏，据Metacritic统计，其媒体平均分数高达95分。虽然游戏本身的内容并不是很多，但是却有无穷无尽的乐趣，堪称掌机联机作品的最佳示范。后来任天堂还在NGC上推出了续作《四支剑+》，在保持4人联机游戏乐趣的同时，活用了GBA与NGC的联动性能，可以将GBA当作NGC的控制器，用手柄玩和用GBA玩的玩家分别看到不同的画面，带来更多的趣味可能性。该作可以说是Wii U的灵感之源。



小人国大冒险

发售日：2004年11月4日（日版）
机种：GBA

——塞尔达传说 小人帽



《塞尔达传说 小人帽》与《四支剑》同时开发，二者之间有许多息息相关的联系。游戏围绕古夫和四支剑的诞生之谜。由于古夫将塞尔达公主石化，海拉尔之王委托林克寻找小人族的帮助，之所以选择林克，是因为只有孩子才能看到小人族。在寻找小人族的过程中，林克解救了长得像鸟，又像一顶绿帽子的艾塞罗，他能将林克变成只有小人族那么大。原来艾塞罗与古夫原本都是小人族的一员，艾塞罗是备受尊敬的贤者，而古夫是他的徒弟，因为受到人性的仇恨与疯狂感染而走向邪恶，把他的恩师变成了一顶帽子。在艾塞罗的帮助下，林克恢复了四支剑的力量，拥有了打败古夫的能力。但是古夫将海拉尔城堡变成了暗之海拉尔城堡，即游戏的最后一个迷宫。最后林克打败了古夫，让艾塞罗恢复原状，而被诅咒的城堡和海拉尔的人们也得以复原。

《小人帽》最有趣的地方，自然是能将林克变小的艾塞罗。原本普通的场景，在林克缩





小之后变得巨大而危机四伏。对于小林克来说，污水坑就像大河，小草丛变成了大树林，而原本可爱的小动物，也变成了危险的巨兽。很多谜题都要通过正常状态与迷你状态的配合应用才能通过，而这种游戏特性与本作引入的一些创意道具相结合，变得更加生动有趣，比如鼹鼠手套、旋风瓶等，这些道具都有多种多样的用途，在巨大而充满想象力的迷宫中，能够发挥出让玩家意料不到的作用。

本作凭借充满新意的关卡设计再次获得媒体一致好评，GameSpot、GameSpy和Nintendo Power都将其评为2005年最佳GBA游戏。

海拉尔的大航海时代

发售日：2007年6月23日（日版）
机种：NDS

——塞尔达传说 幻影沙漏



利用NDS的机能，掌机的《塞尔达》终于实现了3D化，游戏方式也从过去的俯视视点变成了类似于《风之杖》的卡通渲染风格。游戏采用了《风之杖》的设定，讲述林克和女孩泰特拉住在被大海原覆盖的海拉尔世界。在一次乘坐泰特拉的海盗船冒险的过程中，他们发现了一艘海盗船，结果林克因为意外跌落大海，被冲到了一座岛上，并被精灵谢拉所救。在这座岛上，林克发现了幻影沙漏，之后他和谢拉及海盗船长莱茵巴克，乘坐着海盗船，开始了在大海原上的冒险。林克得知要从海王神殿那里得到地图，寻找勇气、智慧与力量之魂，然后才能找到幽灵船与泰特拉重聚。但是当他找到泰特拉时，她却已经石化，要拯救她就要消灭吸收了海王之力的贝拉姆……

与过去的《塞尔达》游戏不同的是，本作可以分为在大海原上乘船探索，以及在岛上探索这两个部分。游戏大量应用了触摸屏操作方式，在航海图上画出前进路线，海盗船就会沿着路线前进。点击屏幕上的任何位置，林克就会朝着那里移动，点击敌人，即朝敌人攻击，如果敌人的距离比较远，林克还会跳上前去攻击。林克的回旋镖也可以通过触摸屏控制。解谜时更要大量应用触摸屏，比如画一个沙漏的形状打开特定的门。本作也加入了联机对战模式，一方扮演林克，另一方控制三个幻影武士。林克的目标是将力量宝石带到自己的基地，幻影武士的目的自然是阻止他。如果林克被抓，双方就互换角色，每一局游戏分为三个回合。





本作的销量突破400万，不过业界评价有所回落，Metacritic统计平均分为90分。但是作为一款《塞尔达》游戏，它依旧出手不凡，美国“游戏开发者选择奖”、“互动成就奖”和英国权威的“金摇杆奖”都将其评为2008年最佳掌机游戏。《连线》、《时代》等主流杂志也将其提名为年度最佳游戏的行列。

带上公主的灵魂坐火车
——塞尔达传说 灵魂轨道

发售日：2009年12月7日（美版）
机种：NDS

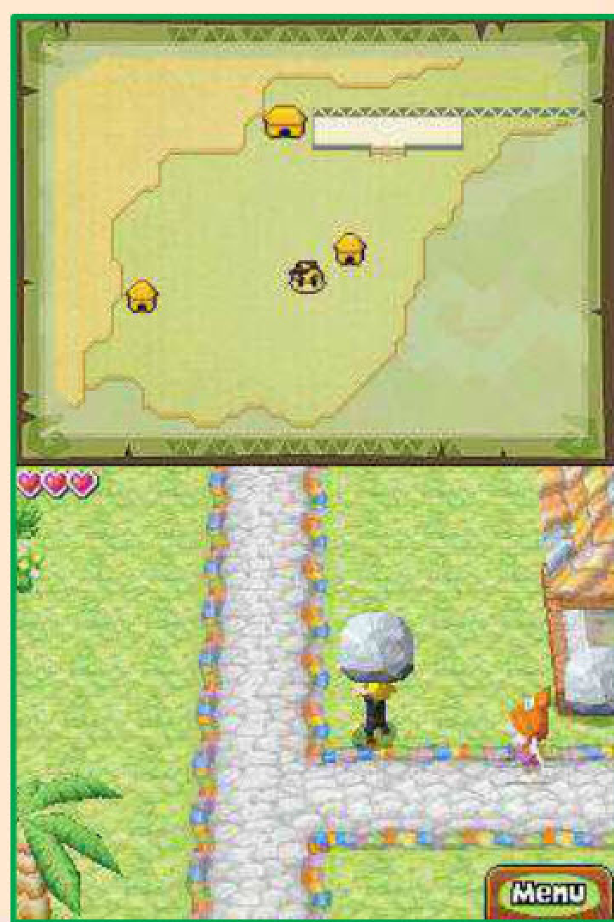


本作故事发生在《幻影沙漏》的一百年之后，新的林克是一名蒸汽火车实习驾驶员，为了获得塞尔达公主颁发的正式资格证书而前往海拉尔城堡。但是塞尔达公主却要求他将她带走，让她去调查导致灵魂轨道消失的神之塔，途中遭遇魔族伪装的大臣基玛罗基，他用黑魔法将塞尔达的灵魂从她的身体抽离。原来基玛罗基试图复活魔王马拉多，需要使用有王族血统的塞尔达的身体作为魂之器。而灵魂轨道具有将四座神庙的能量输送到神之塔的作用，神之塔正是用来封印马拉多的场所。林克只有从塔里找到轨道地图，才能修复灵魂轨道，从而修复神之塔。但是最后马拉多还是成功附身到塞尔达体内……

火车是本作的重要系统，不过不能像前作的海盗船一样自由掌握方向，只能沿着轨道前进或后退，或者控制速度，又或者拉响汽笛，吓跑铁道上的动物。之后还能获得大炮，与途中来犯的敌人战斗。林克也可以用火车来运送货物以获得额外奖励，也有一些运送旅客的任务。在迷宫中，灵魂状态的塞尔达公主能够附身到幻影武士体内，这时玩家就可以用触控笔为其划出前进路线，控制其攻击敌人，或者带着林克到安全的地方。很多谜题都要林克与幻影武士互相配合才能通过。

与前作相比，本作的销量与业界评价稍低，销量降低到261万套，而Metacritic统计评分为87分。主流媒体对本作很感兴趣，英国《每日邮报》将其评为2009年最佳圣诞礼物第9名，《卫报》则认为它与前作相比是“巨大的飞跃”，“到处都是创新”，《独立报》也认为它“有着无穷无尽的创新”，《今日美国》认为它是最适合儿童的游戏，《悉尼晨报》则认为它是系列历史上的“里程碑式作品”。





承前启后之作
——塞尔达传说 时之笛 3D

发售日：2011年6月16日（日版）
机种：3DS



对任天堂来说，3DS的《塞尔达传说 时之笛 3D》是一款意义重大的作品。它不仅是系列诞生25周年纪念之作，也是开启《塞尔达》式冒险游戏新3D时代的重要作品，是业界进入立体3D时代的承前启后之作。游戏发售后不到两个星期，销量已突破108万套，是第三款突破百万销量的3DS游戏，相信今后会在长期的持续销售中获得更辉煌的成绩。业界也对这款经典重生之作报以极大的热情，Metacritic综合评分高达94分。一款重制游戏能有如此之高的评价和销售速度，说明了《塞尔达》永恒不变的经典魅力。由于本作的出色表现，3DS的原创《塞尔达》新作可能会加快推出，几乎可以确定新作已经在策划中，这次负责开发的应该是任天堂本部。



结语 从1986年诞生至今，“《塞尔达传说》系列”走过了25个年头，从黑白屏幕的砖头GB到裸眼3D屏幕的新掌机3DS，《塞尔达》也一路伴随掌机的进化而不断发展，作为纪念之作推出的《塞尔达传说 时之笛 3D》，为3DS开启了《塞尔达》的掌上新时代，永恒的绿帽英雄，在立体的海拉尔大陆上展开全新的冒险篇章，而今后他冒险的舞台一定会更加广阔，我们期待林克矫健的身影会不断给我们带来惊喜。



文 乌冬

为了给3DS保驾护航，这次任天堂特地将旗下的白金游戏《任天狗》作为首发的软件之一。《任天狗》在NDS上借助主机的触控以及麦克风功能风光了一把，平台提升后，3DS的立体显示功能让游戏再次得到进化，下面就来看一看游戏的内容吧。

ETC	任天狗+猫			
	nintendogs+cats			
	Nintendo	2011年2月26日	日版	1人
	4800日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

游戏的玩法和前作一样，玩家可和自己的宠物狗一起生活，对宠物狗进行照料以及和它们玩。另外这次还追加了宠物猫的饲养，条件是养了一定时间的狗后，就能在宠物店购入猫了。猫的饲养方法和狗相比有些不同，只需喂食和用玩具逗它玩，不用散步和学习才艺，属于比较容易饲养的宠物。

菜单解说

	相机图标	把当前上屏的图像保存下来
	宠物头像	点击可把镜头转向当前选择宠物
	宠物情报	确认宠物的详细情报，包括掌握的才艺以及参加大会的情况等
	呼叫	呼叫当前选择的宠物，进入交流界面
	存档（セーブ）	保存当前游戏记录
	记事本（手帐）	书写狗狗养育日记，可通过邂逅通信和别的玩家交流
	道具（グッズ）	使用各种道具
	出门（おでかけ）	带狗狗出门，包括散步、参加大会和购物

才艺教学



坐下、握手、躺下等训练指令统称为狗狗才艺，一旦狗狗掌握后，以后只要对着麦克风喊出指令它就会做出指定的动作了。才艺的学习方法为先在交流画面中用触控笔协助狗狗把想要训练的动作完成，之后在画面显示麦克风的时候念出指令，反复几次后就算成功。每个指令的训练方法可在宠物情报的“芸リスト”里查看，为了方便不懂日语的玩家，下面给出指令的念法。

才艺名字	指令念法	对应动作
おすわり	o su wa ri	坐下
おて	o te	伸手
おかわり	o ka wa ri	伸另一只手
ふせ	fu se	趴下
よこね	yo ko ne	横躺
おまわり	o ma wa ri	转圈
ごろ～ん	go ro–n	翻滚
ちんちん	qin qin	两腿直立
ジャンプ	jyan pu	跳跃

照料

照料是游戏的主要部分，和照料真实的狗狗一样，当狗狗肚子饿和口渴时要喂食，狗狗的身子弄脏时要给它们洗澡。通过各种照料，可获得宠物主点数，从而开启商店中更多的可购买的宠物以及商品种类。

宠物状态解说					
たいけい（体型）	やせすぎ（太瘦）	やせぎみ（瘦）	ふつう（普通）	ふとりぎみ（胖）	ふとりすぎ（太胖）
おなか（肚子）	ペコペコ（很饿）	すいている（饿）	ふつう（普通）	まんぷく（饱）	
のど（喉咙）	カラカラ（很渴）	かわいている（渴）	ふつう（普通）	うるおっている（润泽）	
毛並み（毛色）	とてもよごれている（很脏）	よごれている（脏）	ふつう（普通）	きれい（干净）	とてもきれい（很干净）

喂食/喂水



在宠物资料可查看宠物的状态，如表格所示，当狗狗的状态是饿或很饿时就要喂食了，喂食的方法是点击道具选项，再选择相应的饲料图标，如果长时间不喂食，肚子饿的狗狗是不能参加大会的。同样，当狗狗的状态是渴或很渴时就要点击道具里的水瓶喂水，狗狗口渴时是不能带它去散步的。另外要注意饲料和水都是消费品，用完了得去商店购买补充。

刷毛/洗澡



刷毛和洗澡都要使用相应的道具，刷毛需要刷子，注意短毛狗（猫）和长毛狗（猫）用的刷子是不同的，选购的时候别买错了，而洗澡用的沐浴液（シャンプ－）则没有区分。刷毛和洗澡都可以为狗狗清洁身体，区别在于刷毛一般用于不是太脏的时候，而如果狗狗很脏的话就只能用洗澡才能洗掉。

散步

如果没有节制地喂食，那有可能会导致狗狗太胖，这时就需要带狗狗出门散步了，散步时可以让狗狗大小便、让狗狗拾取路上的道具、和邻近的狗主们聊天，听取他们的养狗心得等。另外根据散步路线的不同，还可以利用公园、咖啡店、体育馆和商店等设施。



设施作用	
公园	在这里可以和狗狗玩飞盘游戏，同时能见到通过邂逅通信认识的其他小狗
咖啡店	能与狗狗一起享用甜点，另外在这里还能和店主的猫玩耍，提前体验养猫的乐趣
体育馆	可练习障碍赛
秘密商店	贩卖各种稀有道具

大会

参加小镇内举行的各种大会同样能获得宠物主点数，另外获得名次还有奖金，大会一共有三个种类，同样的大会一天只能挑战2次。和前作不同，本作大会后不会自动存档，可以用S/L打法反复挑战，以获得自己想要的结果。

飞盘大会（ディスクドッグ大会）

必须买了飞盘（ディスク）后才能参加的狗狗接飞盘的竞技大会，在越远的地方接到分数越高，如果是跳起来接住的还有额外分数奖励，限制时间内获得分数最多的获胜。

障碍赛大会（ルア-コ-シング大会）

买了诱饵（ルア－）后才能参加的狗狗竞速类比赛，比赛中玩家需要在前面牵诱饵，引诱狗狗来追，第一个到达终点的为优胜者。让狗狗追诱饵的关键在于两者之间需保持一定的距离，不能收得太慢让狗狗捉到，也不能收得太快让狗狗跟丢，跟丢后需要重新用诱饵引起狗狗的注意。

才艺大会（ドッグコンテスト）

狗狗展示才艺的大会，由4个命题表演和1个自由表演组成，得分最高的为优胜，注意这个大会需用到3DS附带的AR卡。



文 koflover

FTG	超级街头霸王Ⅳ 3D		
	スーパーストリートファイターⅣ 3D Edition		
Capcom	2011年2月26日	日版	1～2人
4800日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

作为首发作品中惟一一款FTG，加入3D效果的《超级街头霸王Ⅳ》可以说获得了足够的关注。游戏移植至家用机版，在原基础上增加了新人物和新必杀技，并大幅度调整了系统和平衡性，喜欢格斗游戏的掌机玩家值得一试。

游戏内容

《超级街头霸王Ⅳ 3D》（以下简称《SSF4 3D》）保留了原作的绝大部分内容，35名角色一个也不少，人物招式也没有丝毫的删减，可以说是把家用机和街机搬到了掌机平台。在网络对战方面，3DS的“邂逅通信系统”以及无线网络功能也丝毫不逊色于PS3和X360，玩家足不出户就可以和全世界的高手切磋技艺。美中不足的是，《SSF4 3D》没有收录街机版本的新增人物——阴阳兄弟、杀意隆和真豪鬼（ONI），不过不排除日后通过DLC等方式解锁的可能。

画面表现

《SSF4 3D》作为首发游戏之一，想必肩负了展现3DS机能的重要使命。游戏的画面表现可以说是相当出色，乍一看的话和家用机版本没有太大区别，无论是片头CG还是人物使用UC时的特写，都给人一种气势恢弘的感觉。不过毕竟3DS的机能无法和家用机相比，在背景和一些局部特效方面，和原作相比还是存在一些差距的。《SSF4 3D》也很好地发挥出了3DS的3D机能，开启3D功能后画面远近层次感很强，人物和背景的轮廓似乎也更加细腻。不过格斗游戏的节奏比较快，在开启3D功能时容易引起眼部疲劳，建议大家在长时间游戏时还是尽量关掉3D功能。

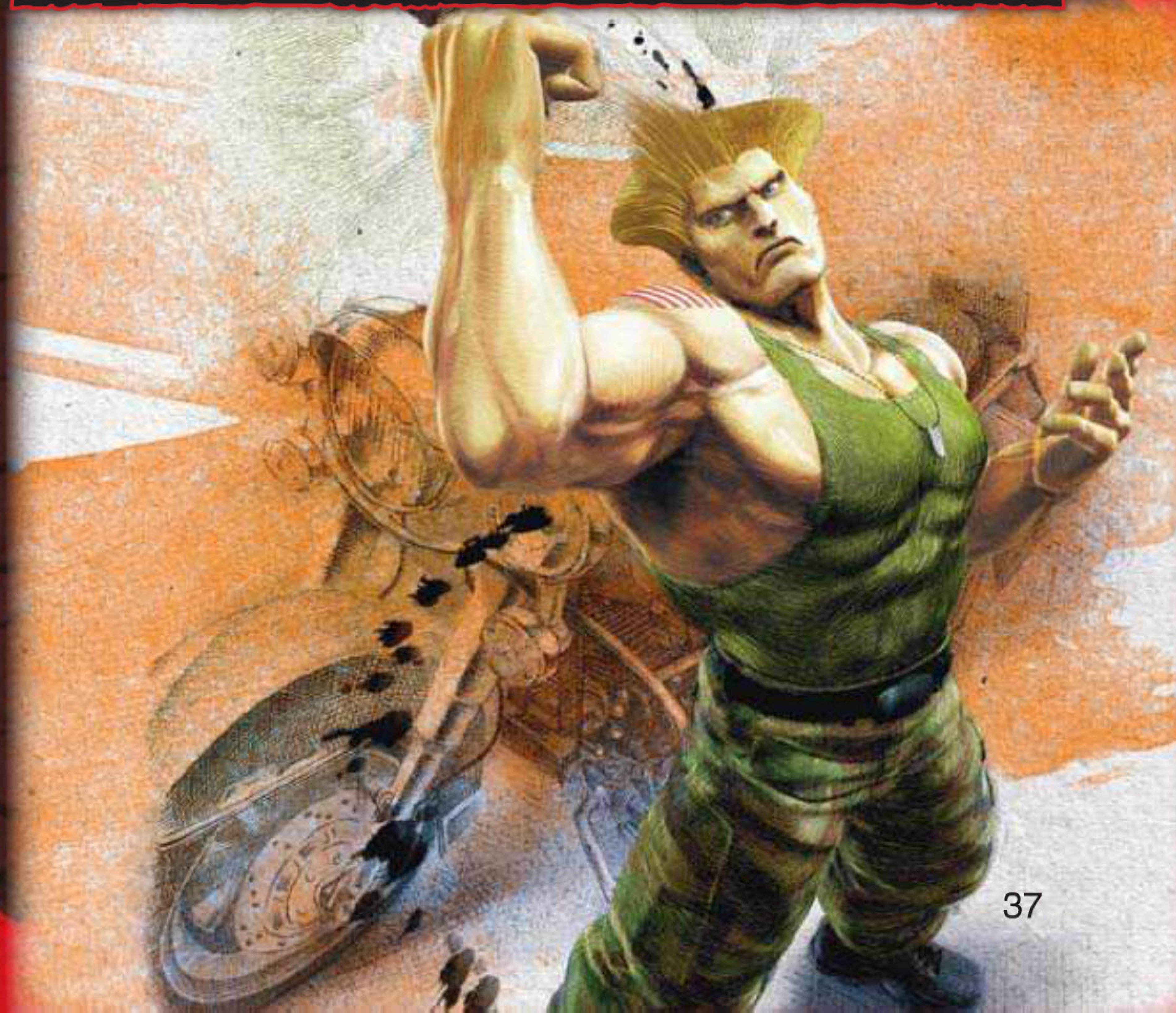
音效表现



本作的音效表现是非常不错的，用3DS的喇叭外放时听起来就不错，戴上耳机后效果更好，不亚于家用机和街机版本的表现。各种打斗时的音效很逼真，把那种拳拳到肉的感觉很好地表现了出来；人物的语音很清晰，台词也非常完整，而不是像一些游戏那样只有几句配音敷衍了事；BGM的音质也相当出色。但比较遗憾的是，游戏中居然没有欣赏BGM和调试音效的选项，让人有些摸不着头脑。

操作手感

操作手感是格斗游戏中不可或缺的一环，比如PSP平台虽然有多款质量上乘的格斗大作，但PSP的操作手感严重影响了玩家的游戏体验，不可不说是件遗憾的事。3DS本身带有一个滑杆，操作起来显然要比十字键方便得多，而且手感也远远优于PSP的滑杆。不知道是否有玩家记得SNK推出的掌机NGP，它的滑杆的手感就相当出色，搓招非常轻松，而3DS的滑杆与之相比也不逊色。另外，《SSF4 3D》还支持触摸屏简易指令，玩家可以把一些复杂的必杀技指令（比如“摇杆两圈+三拳”）定义在触摸屏按键上，只需轻轻点击屏幕即可代替复杂的指令输入。美中不足的是，3DS的按键分布不足以满足《街头霸王》的传统六键操作，左手同时控制方向键和L键搓招会有些不方便，而在一些需要快速或目押按键的指令时，仅靠大拇指控制ABXY这4个键，也是很勉强的。



模式介绍



街机模式
（アーケード）

基本等同于街机的游玩模式，选人和通关都有相应的剧情。在开始游戏前，可以进行游戏选项设置，包括有难度、局数、时间、奖励关、3D视角和等待对战的选项。如果把等待对战这项打开后，还包括有网络对战和局域通信两个模式的选择，以及一些和对战规则相关的选项。

3D对战
（3Dバーサス）



本作独有的对战模式，游戏视角由传统的2D视角变为3D视角，开启3D机能后，能大大提升临场感。不过这个模式至多只是对3DS机能的一种尝试而已，缺陷比较多，比如说方向控制和视角不一致，人物远近距离不好把握等等。不过这个模式确实能给玩惯了2D视角的玩家带来一些新鲜感。

挑战模式
（チャレンジ）



分为连招挑战、拆车挑战和砸桶挑战。拆车和砸桶是《街霸2》的经典奖励关，而连招挑战则是根据提示输入指令，完成各种必杀技和连续技的使用，供玩家熟悉人物的基本性能。

训练模式
（トレーニング）

设定好所选的角色和作为活靶子的角色，供玩家测试技巧和练习连续技。

玩家档案
（プレイヤーデータ）



在这里可以查看玩家的一些个人信息，如游戏记录，解锁成就等等。

对战模式
（バーサス）



包含有玩家对战、人机对战、电脑对战、建立频道和下载游玩这几项，供玩家自我修炼和相互切磋。

网络对战
（インターネット对战）

利用3DS的无线网络功能和全世界玩家一起对战交流，需要有无线网络的环境。

手办收集
（フィギュアコレクション）



可以收集并查看玩家已经获得的人物手办，并和其他玩家通信交换。

设定
（オプション）

进行游戏的基本设定，包括清除记录，没有影像和音乐鉴赏模式是蛮遗憾的。

系统操作

《SSF4 3D》仍然采用了经典的“8方向+6按键”的操作模式。除了移动和拳脚键外，同时按下特定按键组合后还能使出一些特殊动作。

前冲和疾退

快速按下方向键→→或←←，可以使出前冲或疾退动作，用来快速接近或摆脱对手。前冲和疾退的过程中不能使用任何动作，但冲刺距离只有一小段而且速度很快，在前冲或疾退后迅速攻击的效果也是不错的。

投技与拆投

轻拳+轻脚同按，若接近对手后就可以使出投技动作，根据前后方向指令的不同，投技动作有两种，分别是把对手摔向身前或身后。对方使用投技时的瞬间同时也按下轻拳+轻脚，可以使出拆投，使对方这次投技无效，但对于需要输入指令的必杀投技时，拆投是无效的。

受身

被某些攻击击倒时，在落地一瞬间同时按下两个任意的拳脚键（必须是一拳+一脚两个键，但不限轻重拳脚的种类），可以使出受身动作，减少倒地的时间从而尽快进入战斗。

拯救攻击

同时按下中拳+中脚可以使用拯救攻击（Saving Attack，以下简称为SA），SA是《SSF4》的重要系统，不了解它就等于说没有入门。根据按键时间的不同，SA分为三个阶段：

1、按下中拳+中脚后立刻松开，SA攻击动作快，但不带有刚体效果，命中后对手的硬直时间也较短；可用前冲或疾退取消SA攻击的收招硬直。

2、按下中拳+中脚直到人物闪白光后松开，SA会有一个蓄力动作，此时带有刚体效果，能承受对方的一般攻击，命中后对方有较长的硬直时间且会倒地；在蓄力过程以及SA攻击后，可用前冲或疾退来取消硬直时间。

3、按下中拳+中脚直到人物自动攻击，SA的蓄力动作和刚体效果的时间最长，命中后对方的硬直时间和倒地时间也最长，并且此次SA攻击不可防御；在蓄力过程以及SA攻击后，可用前冲或疾退来取消硬直时间。

此外，在拥有两格以上气槽时，可以用SA来取消一些通常技或特定必杀技的收招硬直，这叫做EXSA。EXSA同样也可以用前冲和疾退来取消，这样的话就可以构成“通常技/必杀技→EXSA→前冲取消→通常技/必杀技”这样的连续技了。EXSA取消是每一位《SSF4》玩家都需要掌握的重要技巧。

挑衅

在站立状态时同时按下重拳+重脚，可以使用挑衅动作，每个人物的挑衅动作有很多种，可以在选人时设定。挑衅没有什么实质作用，只是为对战过程增添一些趣味而已。

EX必杀技

在输入必杀技指令时，把原本的拳脚按键变为双拳或双脚，就会使出EX必杀技，性能比一般的必杀技要好很多，但需要消耗1格气槽。比如隆的EX波动拳不但带火，而且还能穿透一般的波动拳，在“对波”时就能占到很大的优势。

超必杀技

超必杀技在游戏中叫做Super Combo，简称为SC。在气槽满4格后输入特定指令，就会使出SC，同时消耗光所有气槽。SC的威力比一般的必杀技要高很多，而且用来取消一些特定必杀技，形成“通常技→必杀技→SC”这样的连续技。不过由于SC需要耗费4格气槽，而气槽又是使用EX必杀技和EXSA的前提，所以SC不像其它格斗游戏的超必杀技那样有那么高的使用频率。

终极必杀技



终极必杀技在游戏中叫做Ultra Combo，简称为UC。在气槽旁边有一个竖向的能量槽，只能通过受到伤害来积蓄，被称作复仇槽。拥有1格复仇槽后即可使用游戏中最强的UC，随着复仇槽的积蓄量的增加，UC的威力也会相应增加，当复仇槽蓄满两格后，UC可以达到最大威力。与必杀技、SC不同的是，UC不能够直接取消，“通常技取消→UC”这种连续技是不成立的，但是通过目押、EXSA取消等特殊手段，同样可以把UC代入到连续技中。

每位角色都有两个UC，在选人时可以设定其中一个，同时复仇槽的颜色也会因UC的不同而发生变化。

触摸屏设定

这个是《SSF4 3D》独有的功能，用来弥补3DS的按键缺陷，降低玩家的操作难度。触摸屏按照田字形分为4个区域，每个区域都可以设定一种指令，点击触摸屏后就相当于输入了指令。比如说为区域1设定的是真空波动拳，只要点击区域1，那么就能代替“↓↘→↓↘→+拳”的指令。

在设定按键和触摸屏时有LITE和PRO两种选项，其中PRO只能将触摸屏设定为指定的按键组合，如三拳同按、中拳+中脚等等，而LITE不但能够设定按键组合，还可以设定必杀技指令，比如“↙蓄力↘↙↗+三脚“这种复杂的指令就可以一键发出。考虑到玩家手指的承受能力以及3DS的按键损耗，还是建议玩家选择LITE吧，PRO的所有功能都可以在LITE中实现。

文 乌冬

本作是由游戏大师宫本茂打造的一款潜艇题材SLG，游戏以潜艇的模拟操作为卖点，通过潜水艇模式、潜望镜模式以及海战模式三种玩法，让玩家体验驾驶潜艇的感觉同时，还借由3DS的立体显示功能向玩家展现了一个深邃的海底世界。

SLG	钢铁潜水员		
	スティールダイバー		
Nintendo	2011年5月12日	日版	1～2人
4800日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	



潜水艇模式

画面解说





①HP：潜艇的HP，受到伤害时减少，HP减空即任务失败。
②任务时间：任务的耗时，主要影响过关后的排名。
③海图：表示当前任务的地图，点击可缩放。
④伪装：放出气泡，干扰鱼雷的追踪，使用时会减少氧气槽。
⑤氧气槽：表示潜水艇内的氧气量，氧气槽不足时无法使用伪装。
⑥出力杆：控制潜水艇的前进和后退，出力杆的拨动幅度直接影响该方向的出力大小，居中时停止。
⑦深度杆：控制潜水艇的下沉和上浮，深度杆的拨动幅度直接影响该方向的出力大小，居中时停止。
⑧鱼雷发射键：向前方发射鱼雷，发射后会有一小段的间隔才能再次使用。
⑨倾斜把手：调整潜水艇的角度，点击把手中间可直接回中，另外小型艇没有倾斜把手，取而代之的是可向上方发射鱼雷。

潜水艇种类

这个模式中的潜水艇根据大小分为**マナティ** ND-01、ブル-シャ-ク ND-03和サ－ペント ND-05三种，主要区别在于操作的感觉，可根据关卡的需要选择。



マナティ ND-01：小型潜艇，特点是动作灵活，玩家的操作能很快反应到潜艇上，适合用来挑战地形复杂或是水道狭窄的关卡，另外这种潜艇还有能专门用来对付正上方目标的向上发射鱼雷。





ブル-シャ-ク ND-03：中型潜艇，没有特点就是该潜艇的特点，综合了其他两种潜艇特点的平衡性使其在各种关卡都有较好的适应性。

サ-ペント ND-05：大型潜艇，巨大艇身使其动作迟缓，但优点是能同时装载4发鱼雷并且有较高的HP，在有BOSS战的关卡优势明显。

玩法

潜水艇模式模拟的是潜水艇的操作，游戏时3DS的下屏显示潜艇的控制面板，玩家需要用触控笔在面板上进行操作，从而让潜水艇完通过各种动作来避开恶劣地形和克服敌人的干扰因素，最后安全到达指定地点或击破特定目标。



关卡以及通关奖励

潜水艇模式一共有7个关卡，其中前5关一开始就可选，而后面的两关则要用三种潜水艇把前5关都通过后才会开启。当用三种潜水艇把全部关卡都通过后追加EX难度模式，这个模式的关卡内容和通常关卡一样，但是敌人和障碍物都要多得多。

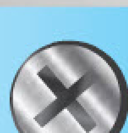
奖励任务和贴纸

潜水艇模式每过一关后都会有奖励任务（玩法和潜望镜模式一样），在这里击坠敌人可以获得有特殊效果的贴纸（デカ-ル），收集一定数量的贴纸后就可将其贴在舰身上来强化潜艇，贴纸的效果可参考后表。

编号	贴纸效果	可获得关卡
1	效果发动需要3张，地形造成的伤害减半	1、EX1
2	效果发动需要3张，受到的鱼雷的伤害减半	1、EX1
3	效果发动需要3张，潜水炸弹的的伤害减半	1、EX1
4	效果发动需要5张，撞上敌人时受到的伤害减半	1
5	效果发动需要5张，机雷的伤害减半	1、2、EX2
6	效果发动需要5张，在海面时回复速度变为通常的4倍	1、2、EX2
7	效果发动需要3张，爆击的伤害减半	2、EX2
8	效果发动需要7张，潜水艇的防御力上升	2、EX2
9	效果发动需要3张，伪装的氧气消耗量减半	2、3
10	效果发动需要5张，受到伤害时不会引起漏水	7、EX7
11	效果发动需要7张，鱼雷的攻击力上升	6、7、EX7
12	效果发动需要10张，最高速度提升	3、EX3
13	效果发动需要7张，下沉和上浮的速度提升	3、EX4
14	效果发动需要5张，敌人会显示在海图上	3、4、EX3、EX4
15	效果发动需要7张，鱼雷的装填速度提升	4、EX4
16	效果发动需要5张，鱼雷的速度提升	4、EX4
17	效果发动需要5张，关卡的限制时间增加60秒	4、5
18	效果发动需要7张，奖励任务的限制时间增加10秒	4、5
19	效果发动需要10张，奖励任务的限制时间增加20秒	5、EX5
20	效果发动需要10张，奖励任务的鱼雷速度提升	5、EX5
21	效果发动需要10张，奖励任务的敌人速度减慢	5、6、EX5、EX6
22	效果发动需要10张，BOSS的体力减少	5、6、EX5、EX6
23	效果发动需要5张，不受水流的影响	6、EX6
24	效果发动需要3张，水流的影响提升	6
25	效果发动需要3张，水流的影响减半	3、EX3
26	效果发动需要7张，冲击波的影响减半	7、EX7
27	效果发动需要10张，被击坠时复活一次	7、EX7
28	效果发动需要3张，冲击波的影响提升	7
29	效果发动需要3张，鱼雷的泡泡增加	2、3、EX2
30	效果发动需要10张，鱼雷增加追踪性能	EX2、EX3、EX4、EX5、EX6
31	效果发动需要10张，潜水舰变为鲸鱼外形	EX1、EX2、EX3、EX4、EX5、EX6、EX7



危机应对



潜水艇面对的威胁除了有来自敌人的攻击外，还有各种危险的地形，也就是说潜水艇行进时不能触碰到岩壁、海底或冰块，这是对玩家操作最基本的要求。敌人的威胁包括了各种鱼雷、机雷和潜水炸弹，敌人的鱼雷一般有追踪能力，需要用伪装令追踪能力失效后再甩开；机雷为定点设置型，主要设置在我方潜艇行进路线上，可用鱼雷破坏或直接绕开，另外中后期会追加感应型机雷，只要我方潜艇接近到一定范围就会爆炸，而且爆炸范围很大，最好的方法是远离等它爆炸后再通过；潜水炸弹则是由海面的驱逐舰放出，需看准时机通过。

当潜艇受到伤害时，有时会导致潜艇漏水，这时控制面板会因浸水而无法进行任何操作，不及时修补的话很容易引起连环事故而导致潜艇坠毁。修补的方法为用触控笔按住漏水的位置一段时间。另外当潜艇上浮到水面时，HP以及氧气槽都会得到恢复，不少地形复杂或有BOSS的关卡都专门设置有这样的恢复点，在HP不多时可以多利用一下。



潜望镜模式



画面解说



①**残余敌人数量**：当前剩余的敌人种类和数量，敌人数量减为0时过关。

②**任务时间**：任务的耗时，主要影响过关后的排名。

③**缩放杆**：缩放当前画面，也可用十字键的上下操作。

④**鱼雷发射键**：向前方发射鱼雷，发射后会有一小段的间隔才能再次使用，也对应A键。

⑤**声纳**：潜水艇战时才会有的雷达，点击可通过声纳确认周围情况。

⑥**潜水杆**：拉下后可使潜艇紧急下潜回避敌人攻击，也对应B键。

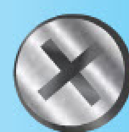
⑦**回转杆**：使用触控笔划动可调整视野。







玩法

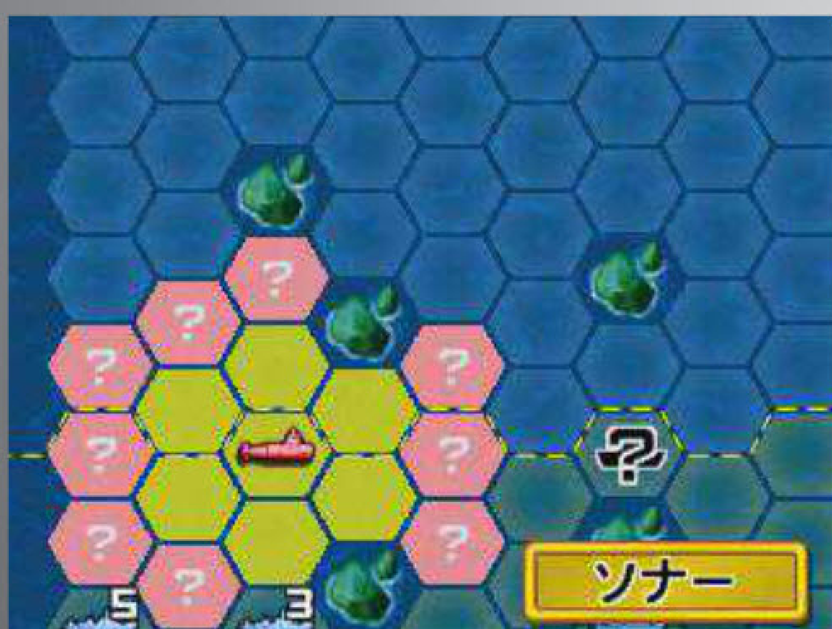


这个模式主要模拟潜艇用潜望镜战斗，共有对敌舰队、对敌舰队（岚）、对敌潜艇三关。游戏的玩法很简单，3DS的上屏就相当于潜艇潜望镜的视野，玩家需像转动潜望镜一样调整上屏的视野来确认海面的情况，当发现敌人就使用鱼雷进行攻击。调整视野的方法有陀螺仪感应和触控操作两种，其中陀螺仪感应只需拿着3DS左右转动，这样上屏的画面也会跟着转动，可模拟操作潜望镜的感觉；触控操作则是直接用触控笔划动下屏的回转杆，类似于仪表的操作。另外要注意对敌潜艇战时和其他两种玩法有点不一样，由于敌人处于海底，很难直接通过肉眼确认位置，需要先点击下屏中央的雷达，这样潜艇就可通过声纳将敌潜艇的位置显示在雷达上，从而找到正确的方向发动攻击。



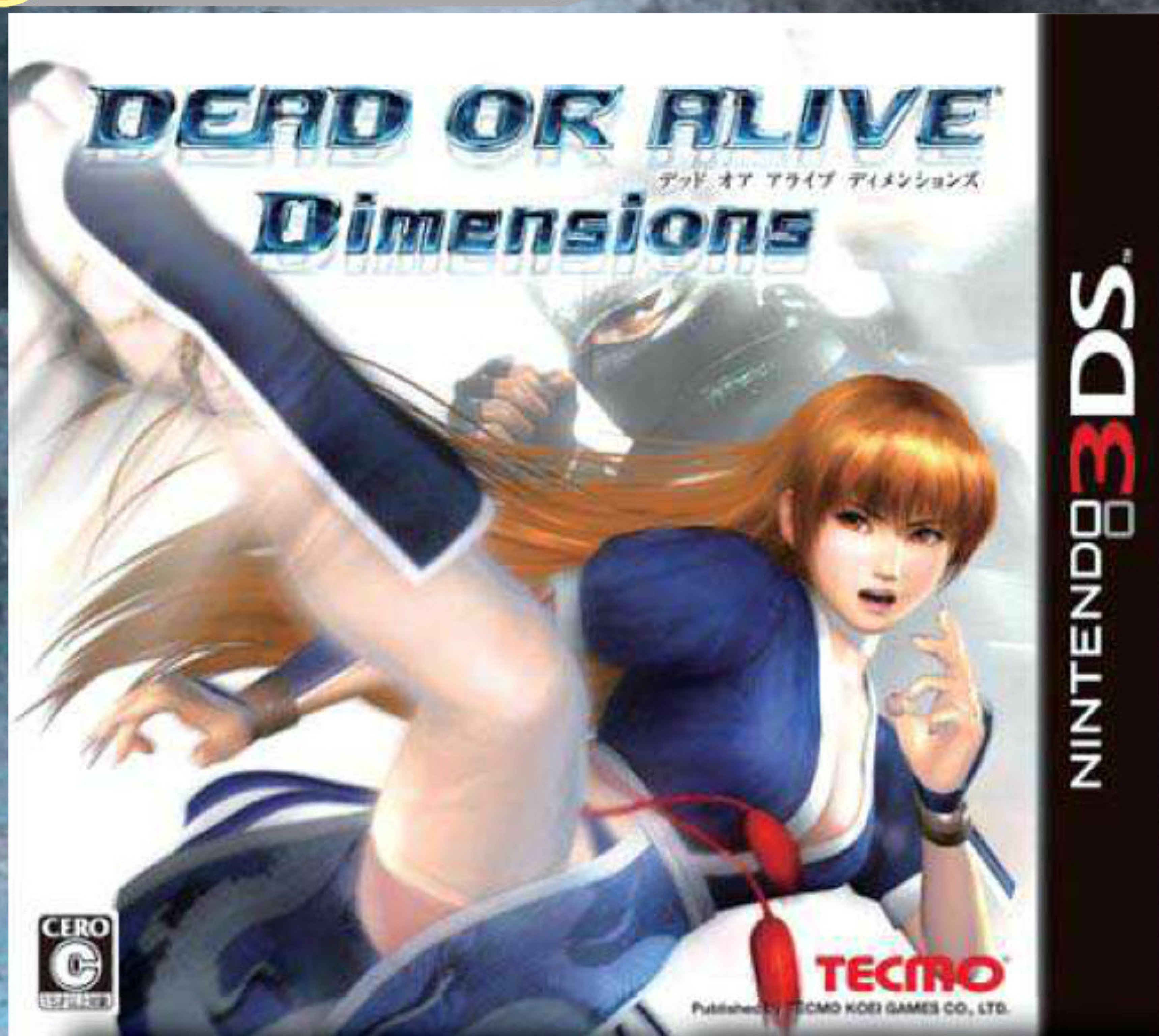
海战模式

海战模式为传统的战棋式SLG，敌我双方的战斗单位被配置在各自的海域上，玩家之间通过对弈的方式比看谁能先将对方的运输舰击破。潜艇在这个模式中有着至关重要的作用，因为只有潜艇才能进入对方的海域，并且潜艇还能使用声纳（ソナー）探测到敌方单位的所在位置，从而让我方单位发动攻击，也正因为潜艇如此重要，当潜艇被击坠的话会被判定为失败，所以在进攻的同时也得保障潜艇的安全。



这个模式的攻击方法为让双方的单位移动到同一格上，根据发生战斗单位的不同，战斗方式也有所区别。潜艇对护卫舰时为潜望镜模式的对舰队战，潜艇对潜艇时则是潜望镜模式的对潜艇战。而护卫舰攻击潜艇时则是选择式战斗，玩家可选择对50米、100米和150米的其中一处水深投下潜水炸弹，如果和对方潜艇选择的潜行深度是一样的话就能命中，两方选择不一样的深度则打空。





推出在3DS上的这款《死或生》新作，无疑让系列的广大爱好者振奋不已。游戏的动作柔滑，不开启3D效果时，帧数也稳定在60F，作为一款高精度的格斗游戏来说达到了最重要的标准。而3D效果在相簿模式下则充分发挥出优势，极大地满足了玩家的眼球。手中已有本作的玩家，现在可以看看游戏的详细操作。而还未购入的FANS，也不用太过犹豫，本作是对得起"佳作"这一名号的。

FTG	死或生 次元		
	デッド オア アライブ ディメンションズ		
Koei Tecmo Games	2011年5月19日	日版	1～2人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

基本操作

操作	效果
十字键/滑杆（1P位置）	
↑/↓	侧移动
→	前进
→→	冲刺
←	防御
←←	急退
↙	蹲防御
↘↘	蹲冲刺
按键	
X	拳打（P）
Y	防御（H）
A	脚踢（K）
B	投技（T/P+H）
X+Y	投技（T/P+H）
L	重拳（P+K）
X+A	重拳（P+K）
R	重脚（H+K）
Y+A	重脚（H+K）
←Y	中段返技
↖Y	上段返技
↙Y	下段返技

攻防解说

"《死或生》系列"只有三个攻击按键，P、K和H，分别代表拳、脚和防御。投技的指令是P+H，但是为了照顾手柄玩家，因此专门设计出了T键作为投技。重拳的P+K与重脚的H+K也是同理，虽然不至于重新增加按键，但也做出了热键的设计。

自由移动

按住↓/↑/↖/↗任中一个方向，就会进入自由移动状态。此时只要保持一直输入方向，角色就能在场地上一直保持移动。输入十字键以外的指令则会终止该状态。



攻击

攻击的段位分为上中下三种：上段攻击发生快，但是无法命中下蹲的对手；中段攻击发生速度稍慢，但是可以打破对手的蹲防御；下段攻击可以打破对手的站立防御，但会被对手的跳攻击反制。最后还有一种特殊的强上段攻击，发生速度稍慢于上段攻击，但是对手无法进行防御。



防御

防御可以拉住←/↙或按住H键。对上、中段攻击选用站立防御，对下段攻击选用蹲防御。另外，上段攻击也可以通过下蹲或蹲冲刺来回避。



投技

在靠近对手的时候，按T键（默认B键）或是P+H（默认X+Y）就能使出投技。投技可以破坏对手的防御。

投技分为通常投与下段投。通常投只能抓取站立姿势的对手，下段投只能抓取蹲姿势的对手。在输入投技的同时，十字键带上特殊的指令，则可以使出效果不同的通常投，一般来说会有增加伤害的效果。

另外根据角色的区别，有些角色能够使用复数指令组成的派生投。游戏中这种投技是威力最大的，但只有这种投技能够进行拆解。方法是在对手每次输入派生指令的瞬间按下B键。例如三段指令的派生投，在一、二段投和二、三段投之间各有一次解投的机会。



返技

配合对手的攻击段位与时机，恰到好处地输入返技指令的话，就能化解对手的攻击并自动予以反击。

上段返技对应上段攻击，以此类推。



倒地追击

将对手击倒在地时，可以进行倒地追击。倒地追击分为大小两种。大追击指令为↑+P+K（↑+L），伤害较高，但准备时间比较长。小追击指令为↓+P/K（↓+X/A），根据角色而定，伤害低，但发生速度快。



起身

角色倒地时，按下H键（默认Y键）会进行起身的行动。而按下K键（默认A键）则会进行起身攻击。当然有的角色也会拥有特殊的起身攻击方式。

直接起身	H
侧滚起身	↑+H/↓+H
前滚起身	→+H
后滚起身	←+H
起身上段踢	↑+K
起身中段踢	K
起身下段踢	↓+K



受身

当角色被扣至地面的瞬间，按下P/K/H中任意一键（默认X/A/Y键）就能进行防止倒地的受身行动。当然有些招式是无法进行受身的。

受创状态

破招



与对手出同样属性的招式（打击技、投技），并先击中对手时，就会产生破招状态，画面上会显示“COUNTER”的字样。命中的招式会造成约等于正常1.5倍的伤害。另外打击技对上投技，或是投技对上返技，则会造成伤害加成更高的大破招状态。

会心一击

以特定的打击招式命中对手，就会产生会心一击。此时画面上会显示“CRITICAL HIT”字样，对手会进入一种踉跄状态，该状态下不接受返技以外的任何行动。踉跄状态经过一定时间会自动恢复，又或是在状态中受到特定的攻击就会解除。该状态下连打十字键可以加快恢复的速度。另外踉跄状态下不会遭受投技的攻击。



对战核心思路：三择

仔细看了上面的说明的话，应该不难总结出，游戏的核心就是打击、投与返技的三择。打击＞投＞返技＞打击。打击技无视发生时间完克投技并增加伤害；投技抓住返技则造成大破招，威力翻1.5倍（派生投不享受伤害加成）；返技抓到相应段位的打击技则自动进行无法回避的反击。

进攻方的主要思路就是先用特定的招式来造成会心一击。该状态下防守方只能输入返技的指令，如果不输入返技，则会被打击技不断追加伤害，或是吃下特定的招式强制延长踉跄状态。输入返技来对应打击技，如果撞上投技又会被瞬间造成非常高的伤害。但踉跄状态是不吃投技的，攻击方狙击返技时判断错误亦会丧失攻击的机会，于是在短暂的踉跄时间里就形成了相生相克的三择关系。



模式介绍

模式	说明
CHRONICLE	编年史模式，扮演各个角色体验“《DOA》系列”的故事剧情。
ARCADE	与历代的角色战斗，竞速的街机模式。
SURVIVAL	不停与对手战斗的生存模式。
TAG CHALLENGE	与CPU组队，挑战对手的组队战模式。
FREE PLAY	自由选择角色与场地对战的自由对战模式。
TRAINING	以CPU为对手，设定各种状况练习招式的练习模式。
LOCAL PLAY	进行通信对战的模式。可以选择组队战或单人战。
INTERNET PLAY	接入互联网的对战模式。可以选择组队战或单人战。
STREET FIGHT	邂逅通信模式。能够与其他玩家的分身进行对战。
FIGURE	鉴赏收集的手办，还能进行3D摄影。
3D PHOTO LBUM	相簿模式。可以鉴赏拍下的3D照片。
FIGHT RECORD	查看玩家的战绩。
OPTIONS	设定游戏的环境选项。

CHRONICLE（编年史模式）

序章

对战（左边为操纵角色）	备注
霞 VS 紫电	–
霞 VS 绫音	–

第一章 ～决意～

对战（左边为操纵角色）	备注
霞 VS 拜曼	–
霞 VS 元福	–
霞 VS 巴斯	胜利后可选择巴斯
霞 VS 扎克	获得手办“No.82 蒂娜”
霞 VS 雷芳	追加场地“DANGER ZONE”
霞 VS 蒂娜	–
霞 VS 李剑	–
霞 VS 绫音	胜利后可选择绫音、获得手办“No.616 克里斯蒂”
霞 VS 雷道	–
霞 VS 雷道	获得手办“No.0 霞”、“No.172 李剑”、“No.45 隼龙”

第二章 ～世纪末天狗祸～

对战（左边为操纵角色）	备注
绫音 VS 天狗	–
霞 VS 霞α	追加场地“GENETIC BIOLAB”
霞 VS 绫音	–
隼龙 VS 李剑	获得手办“No.891 艾利奥特”
隼龙 VS 元福	–
隼龙 VS 雷芳	–
隼龙 VS 扎克	–
隼龙 VS 海莲娜	胜利后可选择海莲娜、获得手办“No.969 霞α”
隼龙 VS 利昂	胜利后可选择利昂
隼龙 VS 蒂娜	追加场地“LORELEI”
隼龙 VS 巴斯	–
隼龙 VS 艾因	胜利后可选择艾因、获得手办“No.120 扎克”
隼龙 VS 天狗	胜利后可选择疾风、追加场地“FALLEN MIYAMA”
隼龙＆疾风 VS 绫音＆霞α	获得手办“No.970 霞α”、“No.818 心”、“No.121 扎克”

第三章 ～傀儡～

对战（左边为操纵角色）	备注
疾风 VS 隼龙	追加场地“AZUCHI”
绫音 VS 心	–
绫音 VS 蒂娜	–
绫音 VS 瞳	胜利后可选择瞳、获得手办“No.741 布拉德·王”
绫音＆疾风 VS 艾利奥特＆元福	–
绫音 VS 霞	–
艾因 VS 李剑	–
疾风 VS 绫音	获得手办“No.656 疾风”
疾风 VS 布拉德·王	胜利后可选择布拉德·王
疾风 VS 巴斯	–
疾风 VS 利昂	–
疾风 VS 扎克	获得手办“No.290 元福”
疾风 VS 霞	–
疾风 VS 海莲娜	–
疾风 VS 隼龙	–
隼龙 VS 克里斯蒂	胜利后可选择克里斯蒂、获得手办“No.369 绫音”
疾风＆绫音 VS 幻罗	追加场地“HELLFILE”、获得手办“No.248 拜曼”、“No.173 李剑”、“No.212 雷芳”

第四章 ～DOATEC崩坏～

对战（左边为操纵角色）	备注
隼龙 VS 巴斯	追加场地“999 METERS”
隼龙 VS 布拉德·王	–
隼龙 VS 李剑	获得手办“No.412 巴斯”
绫音 VS 克里斯蒂	追加场地“ETERNAL HELIX”
绫音 VS 蒂娜	–
绫音 VS 艾利奥特	胜利后可选择艾利奥特
霞 VS 海莲娜	获得手办“No.779 幻罗”
霞 VS 心	胜利后可选择心
霞 VS 雷芳	–
霞 VS Alpha-152	追加场地“GENETIC BIOLAB-ADVANCED”
疾风 VS 扎克	获得手办“No.83 蒂娜”
疾风 VS 丽莎	胜利后可选择丽莎
疾风 VS 拜曼	–
疾风 VS 瞳	–
疾风＆绫音 VS Alpha-152	获得手办“No.291 元福”、“No.852 丽莎”、“No.892 艾利奥特”、“No.249 拜曼”

终章 ～エレナ编～

对战（左边为操纵角色）	备注
海莲娜 VS 元福	–
海莲娜 VS 艾因	–
海莲娜 VS 绫音	–
海莲娜 VS 布拉德·王	获得手办“No.250 拜曼”
海莲娜 VS 巴斯	–
海莲娜 VS 蒂娜	–
海莲娜 VS 利昂	–
海莲娜 VS 拜曼	获得手办“No.742 布拉德·王”
海莲娜 VS 霞α	–
海莲娜 VS 心	–
海莲娜 VS 艾利奥特	–
海莲娜 VS 丽莎	获得手办“No.1 霞”
海莲娜 VS 扎克	–
海莲娜 VS 雷芳	–
海莲娜 VS 李剑	–
海莲娜 VS 克里斯蒂	获得手办“No.780 幻罗”、“No.2 霞”、“No.450 海莲娜”、“No.46 隼龙”



TAG CHALLENGE（组队战模式）



该模式下角色的防御力偏低，但休息中的角色体力会自动进行回复，因此在战斗中交换角色的时机非常重要。交换角色只有在待机中的一方可以发动，在待机中按下P（X）/K（A）/H（B）任意一键就行了。如果对手在浮空或是踉跄状态下，还能一边出招一边进行交换。当战斗角色被击败后，待机角色会自动出战。若当前留有复活回数的话，被击败的角色会自动进行体力回复，但在回复完毕之前无法交换出场。换句话说，被击败的角色在回复体力的期间，如果另一名角色也被击败，就将被认为战斗失败。

协力投技

战斗中的角色使用投技时，待机中的角色看准时机按下T键（默认B键），就能使出协力投技。



FIGURE（手办模式）



镜头操作	
十字键↑↓	镜头前后移动
十字键←→	旋转手办
滑杆	注视点移动
X	拉近镜头
Y	拉远镜头
R	快门
L	显示/消除镜框
A	改变表情
SELECT+A	改变另一名角色的表情
B	退回选择手办画面

系统音

基本上完成生存模式就能获得对应角色的系统音。几个特殊的系统音获得方式见右表：

系统音	获得方法
菖蒲	完成霞与绫音的生存模式
艾琳	完成隼龙的生存模式
司会者	完成扎克的生存模式
紫电	完成霞与疾风的生存模式
多诺班	完成克里斯蒂的生存模式
菲姆·道格拉斯	完成雷道的生存模式

服装

完成角色的街机模式与组队战模式就能获得服装。另外在特定的日子通过Wi-Fi下载也能获得角色服装。

首先将游戏中OPTIONS一项，“通信”栏下的所有选项设置为ON。然后在3DS可以进行无线联网的情况下，3DS会自动查找下载更新。下载更新完成后游戏图标的右下角会有一个小圆点。之后进入游戏，会弹出消息框通知已经进行更新的项目。游戏的服装免费下载目前已经完成了3次周期循环，第4次下载正在发布中。如果玩家这次也错过了，就再耐心等等吧，说不定以后还会有机会的。下载服装一共有34套，每天早上10:00～第二天早上9:00可以进行下载。右表是所有下载日期对应角色服装的一览表。





角色	日期			
	第1周期	第2周期	第3周期	第4周期
霞	5月19日	6月23日	8月15日	9月19日
绫音	5月20日	6月24日	8月16日	9月20日
心	5月21日	6月25日	8月17日	9月21日
雷芳	5月22日	6月26日	8月18日	9月22日
蒂娜	5月23日	6月27日	8月19日	9月23日
丽莎	5月24日	6月28日	8月20日	9月24日
瞳	5月25日	6月29日	8月21日	9月25日
心	5月26日	6月30日	8月22日	9月26日
绫音	5月27日	7月1日	8月23日	9月27日
雷芳	5月28日	7月2日	8月24日	9月28日
蒂娜	5月29日	7月3日	8月25日	9月29日
丽莎	5月30日	7月4日	8月26日	9月30日
李剑	5月31日	7月5日	8月27日	10月1日
扎克	6月1日	7月6日	8月28日	10月2日
海莲娜	6月2日	7月7日	8月29日	10月3日
拜曼	6月3日	7月8日	8月30日	10月4日
巴斯	6月4日	7月9日	8月31日	10月5日
利昂	6月5日	7月10日	9月1日	10月6日
瞳	6月6日	7月11日	9月2日	10月7日
艾利奥特	6月7日	7月12日	9月3日	10月8日
布拉德·王	6月8日	7月13日	9月4日	10月9日
克里斯蒂	6月9日	7月14日	9月5日	10月10日
海莲娜	6月10日	7月15日	9月6日	10月11日
元福	6月11日	7月16日	9月7日	10月12日
艾因	6月12日	7月17日	9月8日	10月13日
雷芳	6月13日	7月18日	9月9日	10月14日
隼龙	6月14日	7月19日	9月10日	10月15日
疾风	6月15日	7月20日	9月11日	10月16日
克里斯蒂	6月16日	7月21日	9月12日	10月17日
霞	6月17日	7月22日	9月13日	10月18日
绫音	6月18日	7月23日	9月14日	10月19日
心	6月19日	7月24日	9月15日	10月20日
瞳	6月20日	7月25日	9月16日	10月21日
霞	6月21日	7月26日	9月17日	10月22日

隐藏要素

隐藏角色出现方法

完成编年史模式就可以让大多数的角色出现。但是仍有几名角色需要使用的特定的方法才能使其出现。

角色	出现方法
霞α	完成编年史模式，并完成街机模式的COURSE 01
雷道	完成编年史模式，并完成街机模式的COURSE 02
天狗	完成编年史模式，并完成街机模式的COURSE 05以及组队战模式的MISSION 17
幻罗	完成编年史模式，并完成组队战模式的MISSION 18
Alpha-152	完成编年史模式，并完成组队战模式的MISSION 19
紫电	当其余25名角色全部可以选用时，选择角色时将光标移动至随机的骰子处，按住L+X键确定将选择紫电的COSTUME 01，按住R+X键确定是COSTUME 02，按住L+R+X键确定则是COSTUME 03

隐藏场地

大多数场地在完成编年史模式后即可选用。“GEOTHERMAL POWER PLANT”则需要完成街机模式COURSE 06。

小秘技

●摇动！

在FIGURE模式中摇动3DS，女性角色手办就会……

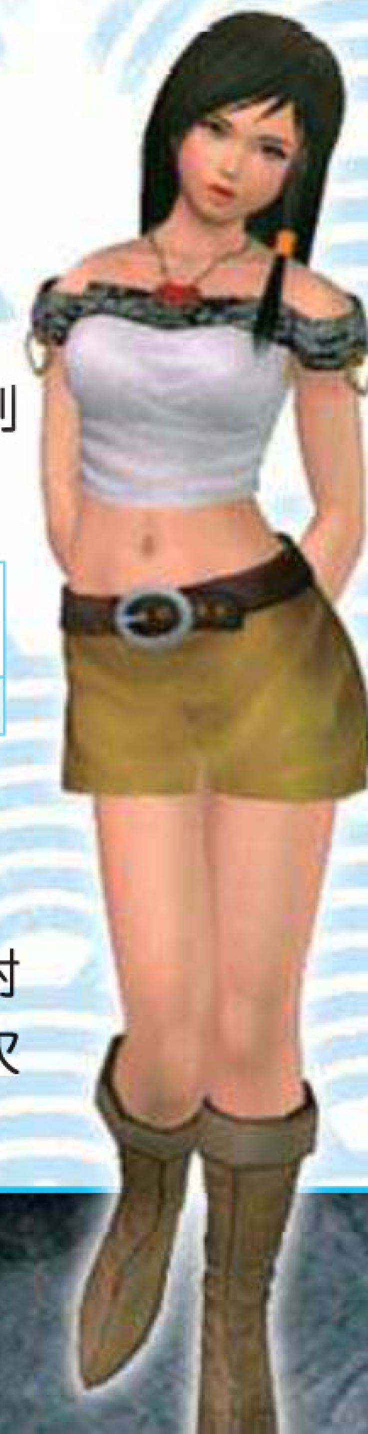
●改变发型

选择角色时按住L键或者R键确定，听到特殊音效则表示成功。

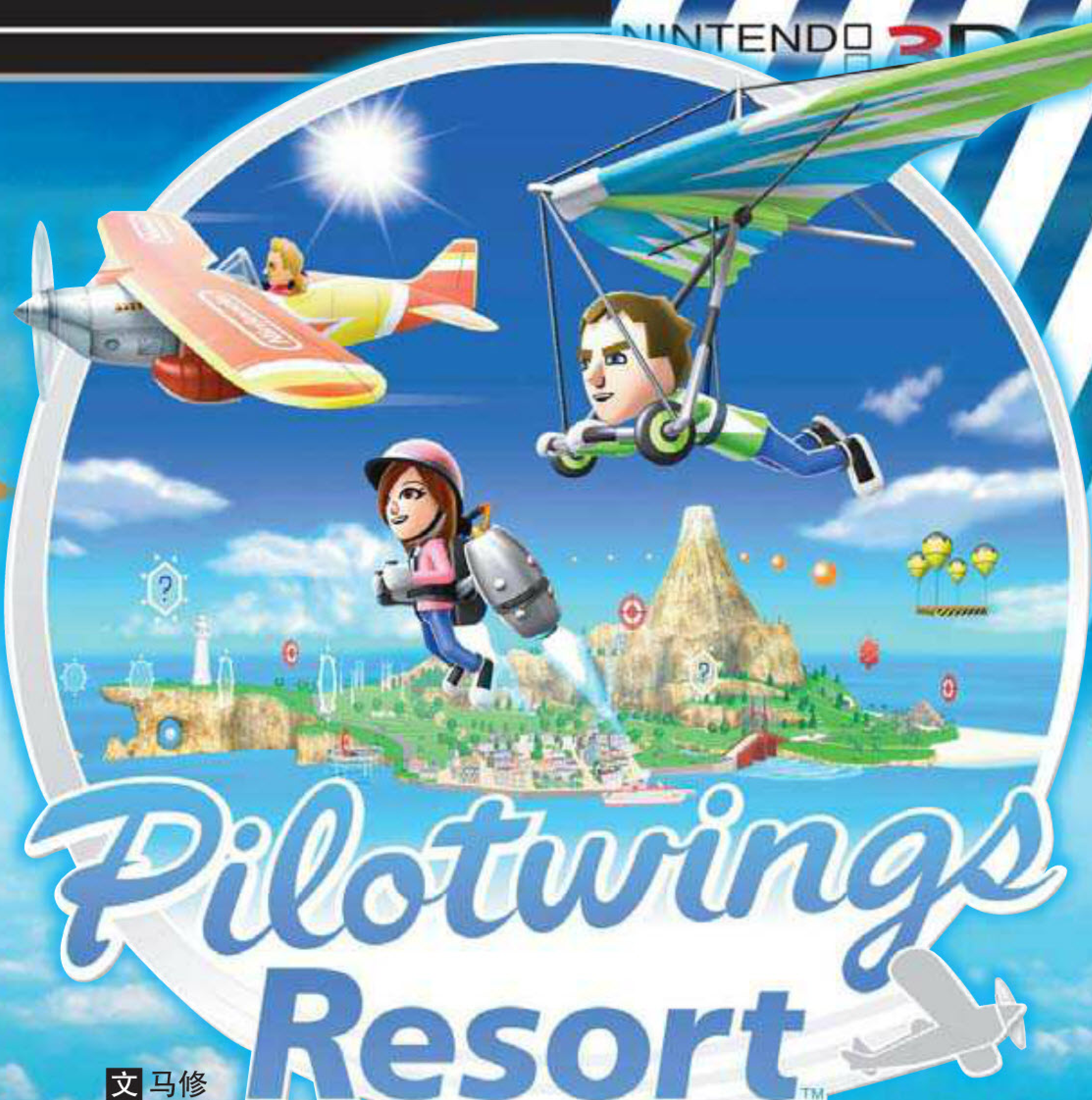
角色	发型
霞 霞α	L：麻花辫；R：马尾；L+R：长辫
雷芳	L：麻花辫；R：包子头

●银河战士登场

选择“GEO THERMAL POWER PLANT”场地时，对麦克风吹气，萨姆斯将会出现在场地上，并引起一次大爆炸。每场战斗只能触发一次。



乘坐飞行器，在空中探索度假海岛的美丽与秘密！



文 马修

《飞行胜地》是一款以各种飞行器来完成各种飞行任务的模拟游戏，任务的模拟游戏，游戏的舞台在风光秀丽的海岛度假胜地（就是《Wii Spoort 胜地》的舞台），从空中感受岛屿的美丽别有一番风情，蓝天碧海中的飞行心旷神怡，操作上手简单但又颇具挑战性，接下来，就让我们一起乘上飞行器，来一番美丽的空中漫步吧。本篇介绍以日版为准。

SLG	飞行胜地 Pilotwings Resort		
Monster Games Inc./Nintendo	2011年3月27日	美版	1人
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

游戏开始

游戏有6个存档位，选择一个存档位进入后，先要选择一个Mii角色，并在下屏签名，可以直接用笔手写或画图，然后选择はい便正式进入游戏。



▲让自己的形象出现在游戏中吧。

主菜单和模式

在正式介绍游戏前，我们先来了解下菜单和模式，菜单日中译名对照见右表：

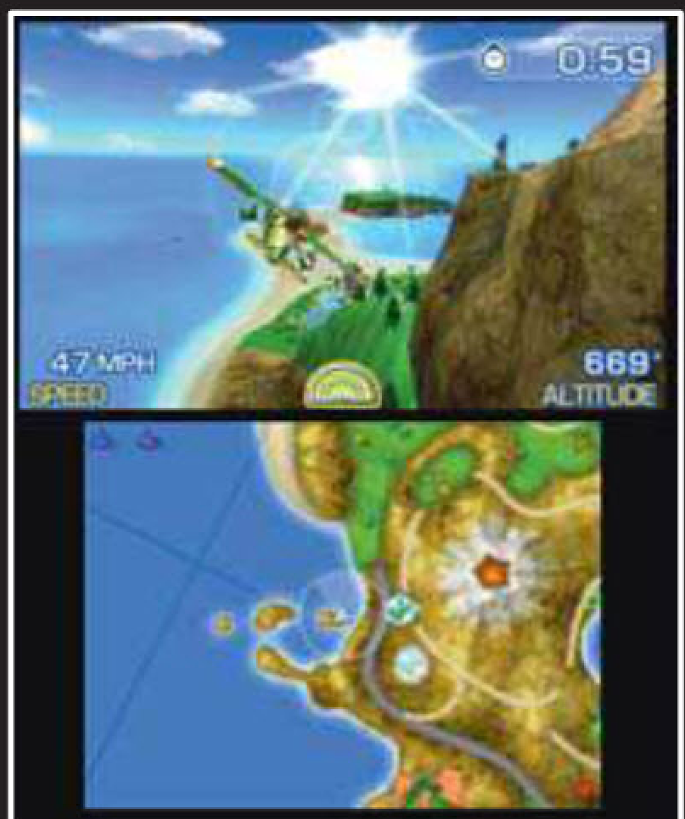
ミッション フライト	任务模式
フリイ フライト	自由模式
ジオラマ	模型鉴赏
オプション	设定

任务模式



游戏的主模式，挑战各个级别的飞行任务，从低到高依次为训练（トレーニング）、青铜（ブロンズ）、白银（シルバー）、黄金（ゴールド）、白金（ピラチナ），训练和青铜有6个任务，白银、黄金和白金有9个任务，飞机、火箭喷射器和滑翔翼三种飞行器在每个级别中平均分配。任务中会根据最终所得的分数，来得到星星，最高三星。除了训练任务外，每个级别的任务开启都需要前一级别中的任务达到总星数的2/3，即星总数为18颗的训练、青铜级别中需要得到12颗星会开启下一级别，总数27颗星的白银和黄金则需要18颗星来开启下一级别。

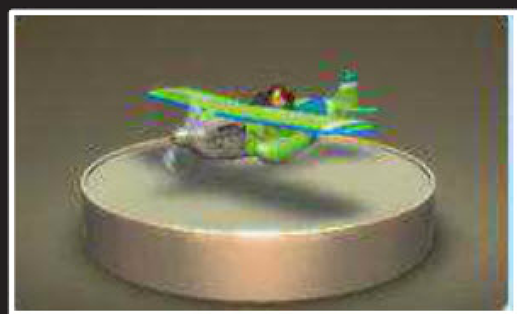
自由模式



在岛上自由飞行的模式，可以从三种飞行器中任意选择，除了直接使用的飞行器，在任务模式中开启飞行器如喷气机、超级火箭喷射器、脚踏滑翔翼等也可以在自由模式中选用。该模式下主要是收集共有道具以及各飞行器专有的道具，来开启隐藏要素。其实也是乘坐飞行器从整体来探索美丽的度假海岛。

模型鉴赏

欣赏收集在自由模式下收集到的模型，每收集满20个飞行器的专有道具便会增加一个，总共有9个。鉴赏时，滑杆为切换角度，方向键移动模型位置，X为放大，Y为缩小。



设定

BGM和效果音分别为调节音乐和音效的声音大小。各种设定是调节操作和试点。

飞行机&グライダ－の操作タイプ

飞机和滑翔翼的操作类型，默认操作是リバース操作，下拉滑杆为机头上扬向上飞行，上推滑杆则是机头压低向下飞行。ノーマル操作则是相反。

ロケットベルトのオ－トカメラ

火箭喷射器降落目的地时的镜头设定。オン为接近和落地时全部为后斜45度视点；着地时为接近时后斜45度、落地时背后视点；オフ为接近和落地时全部为背后视点。

プレイ中のマップ设定

游戏中的地图设定，回转为下屏地图随着飞行器的转向而转动；固定为下屏地图固定，不会随飞行器转向而旋转。

飞行器

游戏中的飞行器有三种：飞机、火箭喷射器和滑翔翼，三种不同的飞行器自然会有不同的操作，下面逐一介绍。

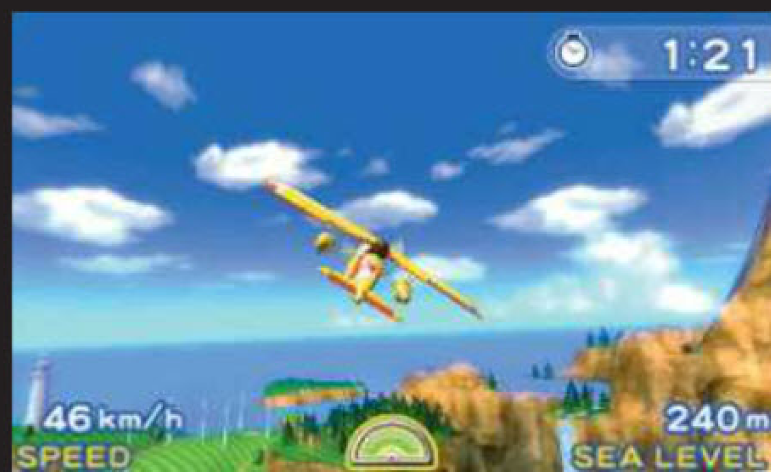
飞机



最体现爽快度的飞行器，无燃料、弹药限制，且有花样飞行的特技，基本操作如下：

滑杆 下	上方向飞行（默认）
滑杆 上	下方向飞行（默认）
滑杆 左/右	左右飞行方向
方向键	改变角度
A	加速
B	减速
X	改变视角
Y	射击
L	左侧飞
R	右侧飞
L、L	左翻滚
R、R	右翻滚
L+R	倒飞行

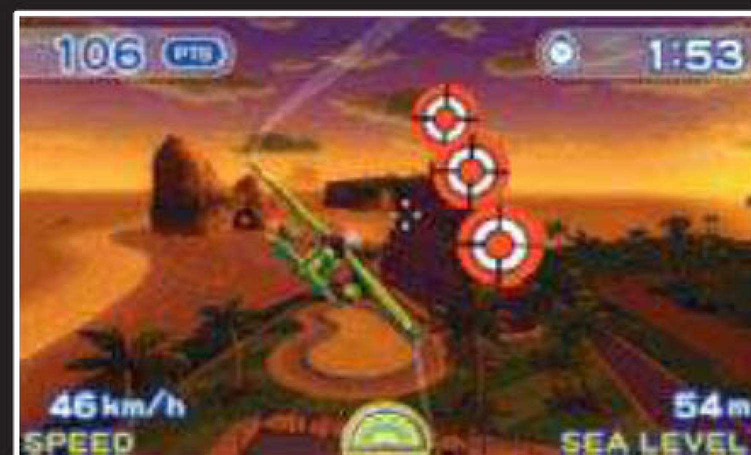
飞机飞行时可以切换三个视角，默认的是第三人称追尾视角，此外还有主视角和俯视角，最佳视角自然是追尾视角，操作类型则推荐默认的リバース操作，下面的操作也以リバース操作为准。游戏中的飞机全部为水上飞机，起飞和降落全部在水面完成，游戏开始时飞机会自动加速进行水面滑行，这时下拉滑杆飞机就会起飞。降落时则需要对准降落处水域，即将到达时低空、减速、最后落水，不冲出降落范围是基本，停在降落水域的中线上则会获得较高的评价。



飞机的速度虽然是三种飞行器中最快的，但普通的螺旋桨飞机只要不加速，对反应要求就不算太高，而且一些远看比较狭窄的通道，飞机也可以飞过去。另外，侧飞、翻滚、倒飞等花样飞行在任务模式及自由模式中也都能用到。

中期飞机增加了射击的操作，方法是按Y键后松开——注意，并不是按Y键发射。由于射击基本都是用来打靶子以及气球这些需要瞄准的目标，因此尽量提起按住Y，瞄准后再松开射击，盲目乱点Y健只会让射击缺乏准度。

飞机的机翼末端在擦到墙壁、树干等硬物时，会引起较小的不稳定，任务模式下会扣除2分；如果撞上硬物或机身与硬物发生摩擦碰撞时则会坠毁，这时Mii角色便会跳伞。





获取加分道具时，整个飞机碰到都算有效，诸如自由模式下的撞气球，即使是机翼末端擦到，也算得到道具。

常规的飞机是螺旋桨飞机，升级版为喷气式喷气机，喷气机的速度非常快，但对反应也有更高的要求。

火箭喷射器



选定的Mii角色背着燃料包进行飞行的飞行器，有燃料限制，对落点要求较高。操作如下：

滑杆 上	前进
滑杆 下	后退
滑杆 左/右	左右转向
方向键	改变角度
A	大喷射
B	小喷射
X	以角色为中心视点向上
Y	以角色为中心视点向下
L	空中滞留
R	俯视点



火箭喷射器的飞行速度跟飞机自然没法比，因此在取得物品时比飞机要稳得多。但使用火箭喷射器时必须要考虑到燃料的剩余量，燃料用光后任务便强制结束。火箭喷射器的任务中，一些靶子图案的空中平台除了加分更可以补充燃料。



操作上，大多数以大喷射为主，即使微小的移动也是靠轻点大喷射来完成，小喷射主要用于降落时的缓冲。单按A键是大喷射上升，如果不上升，角色便会一直下落，在燃料比较紧张的任务中，如果时间允许，也可靠惯性来前行少许以节省燃料。按L键的会使飞行器立刻保持在高度和位置不变的滞留状态，但很费燃料，燃料紧张的任务请慎用。

除了空中平台，最终的落地点也是靶子图案，落得越接近靶心自然得分也越高。默认的镜头设定“オン”是最直观的，在到达靶心上方后点A键微调落地点，在即将落地时轻按一下B键以小喷射做落地时的缓冲，便可平安降落。

飞行中，高速飞行时撞硬物会要求重来，一般的急速落地或慢速中擦到墙壁、经过树木时只会稍稍引起不稳，在任务中会扣除2分。

火箭喷射器的升级版为超级火箭喷射器，速度更快喷射力度也更大，比普通的喷射器好用得多，惟一要注意的是在空间狭小的洞穴中的喷射力度。



滑翔翼

使用悬挂滑翔机作为飞行器，本身没有动力，完全依靠滑翔飞行，操作如下：

滑杆 下	上方向飞行（默认）
滑杆 上	下方向飞行（默认）
滑杆 左/右	左右转向
方向键	改变角度
A	加速
B	减速
X	改变视角
Y	射击
R	拍照





▲下屏地图上的灰色圆圈就是上升气流地带。

大多数时候滑翔翼都是最慢的，向上飞行时和转弯都会减速，下落时会加速。飞行翼的任务都有很多气流，借着气流可以被吹到很高，从而保证了速度。

有些任务和自由飞行模式中可以按R键拍照，得分包括居中度、景物尺寸和拍摄角度，取景框尽量居中，尺寸则是在取景框充满屏幕时拍照，角度则是尽小偏离水平线。除了得分，还可以保存在SD卡中并在3DS中或导到电脑里欣赏。

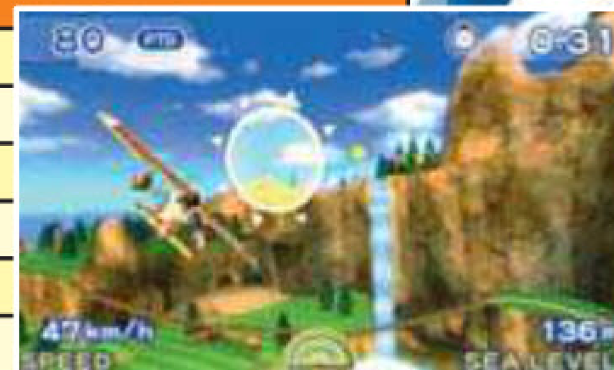
滑翔翼的落地是斜向降落，降落点和火箭喷射器一样有靶子图案，停落地越接近靶心分数越高。降落时注意高度和速度，下落角度太大或下降速度太快都会让角色出现碰撞意外从而强制结束任务。



飞行翼的升级版飞行器是脚踏式滑翔翼，可以手动按A加速，但有三颗心的体力限制，蹬踏板加速时会消耗体力，停止蹬踏板可以很快回复体力，但如果硬撑把3颗心的体力都消耗光，就会进入短暂的昏阙状态。加速和蹬车频率没什么关系，按得过急只会加速体力消耗。另外，脚踏式滑翔翼的滑翔距离比普通的滑翔翼要小，这点需要注意。



得分要素	简介
光圈	接触后得10分
问号光圈	带有问号标记的光圈，穿过后出现音符、胶囊等得分要素。
音符	接触问号光圈后连续多个出现的得分要素，每个5分。
胶囊	写有分数的胶囊，有5分、10分和15分三种。
靶子	飞机任务专有，打中靶心10分，向外依次为5分和3分。
导航点	除了加1分外，还有指路的作用。
气球	撞破后有10分加分。
金气球	体积庞大的气球，速度大于50才可以撞破，撞破后得15分。
射击气球	飞机打气球任务专有，蓝、黄、红三种颜色对应分数分别为3、5、10，此外还有隐藏的20分熊猫气球。
分数板	六边形的红色板，中间的数字是撞碎该分数板的最低速度要求，达到撞击速度后撞到中心得20分，撞到边缘得10分。
空中平台	火箭喷射器专有，降落或可以少量回复燃料值。落在靶心得15分，向外依次是10分、5分。
时间	任务剩余时间，预定时间内完成得30分。
剩余燃料	火箭喷射器专有，高于10%奖励10分，低于10%则每减1%扣1分。



任务讲解

下面为大家介绍本作的任务模式中的全部任务，由于任务模式下的关卡主要都是在摸索中获得乐趣，因此以下仅大致介绍下要注意的地方。另外，为了便于整理，任务以飞行器类型划分，如训练任务中，飞机1任务就是上数的第一个飞机任务，飞机2就是上数第二个飞机任务。前面在模式介绍中已经提到，任务模式主要就是完成各种飞行要求，通过分数获得星数评价，除了落地时的评分，各任务关卡中的得分要素自然也是重点。



训练级别

飞机1

熟悉飞机的起飞和飞行的任务，重点在于加速飞行。

飞机2

熟悉降落的任务，注意降落时的夹角尽量小。



火箭喷射器1

熟悉火箭喷射器飞行的任务，注意别只顾着向前飞，也要注意高度。

火箭喷射器2

熟悉火箭喷射器降落的任务，虽然本任务可以用空中滞留确定降落方位，但尽量在该任务中熟悉小喷射降落，因为后面的任务燃料往往都很紧张。

滑翔翼1

熟悉滑翔翼飞行的任务，没什么难度。

滑翔翼2

熟悉滑翔翼降落的任务，注意下落时的角度尽量低，速度也把持好。

青铜级别

飞机1

完成起飞、飞行、降落的初级任务，一路收集导航点并穿过光圈，加速注意时机，别漏了加分要素。

飞机2

增加了打靶，由于靶子出现得比较突然，因此飞行时要注意加速的时机。



火箭喷射器1

增加了可以补充燃料的空中平台，尽量以最小的燃料代价获得燃料补给并落中靶心，另外注意，在平台上可以走动转向从而避免浪费燃料。

火箭喷射器2

增加了带问号的光圈，穿过后会出现一个胶囊，由于是降落伞悬挂因此会缓缓下落，加到的难度不算大。

滑翔翼1

增加了一个大气流和一个小气流，下地图显示为一个圆圈，这个任务主要是熟悉对上升气流的应用。

滑翔翼2

增加了拍照的操作，拍摄目标为灯塔，注意拍摄的居中度、尺寸和角度——当然也可以随便拍。另外通过几个狭小的洞门也要注意别撞墙。过关后可以欣赏拍摄到的照片，喜欢的还可以按X保存进SD卡。

白银级别

飞机1

打靶+收集光圈的飞行任务，穿过问号光圈会出现气球吊着的上升的靶子，射击瞄准时除了注意提前量，也要注意别被转动的风车叶刮到。

飞机2

追着汽车打气球的游戏，汽车上会不断挂上气球，一段时间打不中气球就会飞走，车上挂上新的气球。由于是追着汽车，因此几乎一直是低空飞行，除了射击气球，也要注意别刮到树木、崖壁，尤其是在山洞中飞行更要多加小心。总之很考验微操作。打中一定数量的气球后，还会出现得分更高的熊猫气球。

飞机3

本任务的飞机是速度更快的喷气机，尤其是加速后更考验反应，在飞过桥的时候尤其要稳。



火箭喷射器1

在街道间收集光圈，除了在建筑中飞行更考验微操作，一条快捷的路线也是拿高分的关键。

火箭喷射器2

沿着导航点收集得分要素，注意城堡中还隐藏着平台。穿过问号光圈后会出现降落伞吊着缓缓下降的胶囊。

火箭喷射器3

火箭喷射器变成了滑翔斗篷的下落，下拉滑杆会张开滑翔斗篷向前滑行，但会减速，因此要注意一开始达到105的速度冲破分数板。另外要注意的就是下落时别摔到山路上。



滑翔翼1

该任务主要是利用滑翔翼向下滑行时的加速度冲开分数板，利用好众多的气流升高后下滑加速是本任务得分的关键。

滑翔翼2

对城堡、大桥和遗迹进行拍照，共有6次拍照机会，注意别离太近，一来会影响尺寸，二来也容易撞在拍照目标上。

滑翔翼3

美丽的夕阳美景中进行的一次综合滑翔翼飞行，初期通过问号光圈后连续出现的音符、分数板以及后来的旋转光圈，都不要错过了。

火箭喷射器2

用火箭喷射器加速撞吊着货物大气球，将气球撞进光柱就会卸载货物。本任务的燃料很紧张，除了规划好路线，调整撞击气球的位置时，也尽量进行反方向飞行，因为反方向飞行比掉头转一圈要节省很多燃料。

火箭喷射器3

找四个小飞碟的任务，分别在灯塔、大桥、风车和喷泉的位置，飞碟飞行路线固定，不必追赶，摸清其路线等待飞碟自投罗网就好。最后到大飞碟下面把四个小飞碟都送回去，到达着陆点完成任务。



滑翔翼1

滑翔翼的综合任务，有很多分数板要撞碎，注意速度。此外有三个问号光圈，第二个问号光圈通过后会在刺球群中出现胶囊，注意躲避刺球；第三个光圈后出现连续的音符，最后几个要把滑翔翼的机头上扬，否则会撞到山上。

滑翔翼2

取得5分胶囊的任务，在限制的3分钟时间内着陆完全没有额外奖励……真正和得分有关的是高度，3分钟内升到到500米就可以，可以升到500米的气流在右下位置。另外该任务时间紧张，因此注意选择路线。

滑翔翼3

滑翔翼升级为脚踏式，虽然表面上看有助力加速，但减速快，滑翔距离也短了不少，过山洞时尤其要注意体力和速度。注意平常就按A加速，消耗掉一颗心后静待回复，而不要等到危险时再挣扎。



黄金级别

飞机1

灭火任务，Y键为喷水，喷水时、尤其是加速下行时注意水洒下后的惯性。建议尽量低空飞行，这样扑灭火的准确率会高很多，但也别低过火焰高度，防止没灭火反被火给烧到。

飞机2

跟随教练机飞行玩特技飞行的任务，在穿过光圈时作出教练机同样的动作就可以。飞入火山口虽然有难度，但有教练机带路难度也不是很大，反倒是在自由模式中飞入火山口时如果总碰壁，可以在这个任务里跟教练机好好熟悉下。

飞机3

综合飞行任务，多个靶子同时出现、分数板和靶子同时出现，因此要习惯远距离瞄准射击。另外初期也要注意低空飞行时别刮到撞到。

火箭喷射器1

微操作要求相当高的一关，和前期后期的低空飞行以及移动



光圈相比，中间穿越山洞部分才是真正的难点，过低着地会减分，向上喷射过猛撞到洞顶也会扣分，第二个洞口下落时视点的切换还需要适应——洞内操作的要点，就是轻点连点A健，快速交替向上和前方向，多适应适应就好了。



白金级别

飞机1

追随飞机和快艇打气球的任务，一开始可以加速追上飞机，要注意的是挂气球的飞机飞到遗迹后，会换成快艇。同样，击中一定数量的气球，会出现更高分数的熊猫气球。

飞机2

综合飞行任务，靶子和分数板、光圈混合，胶囊和刺球混合，此外通过问号光圈还有移动靶子，想要收集全得分要素需要多熟悉熟悉。

飞机3

路线很长，基本上算是集大成的飞行综合任务，强制加速、钻山洞、撞分数板这些难点都有，还好没有靶子，多多熟练拿到高分也不是什么难事。

火箭喷射器1

高低落差很大的任务，注意别稀里糊涂错过了补充燃料的空中平台就好。

火箭喷射器2

撞破黄金气球的任务，必须有50的速度才可以将任务中这些金色的大气球撞破，除了第一个固定的外，后面的都是移动的，除了找准这些气球的移动规律将其撞破，也尽量实现连续撞破。顺便说下，该任务最后的着陆平台也是移动的，着陆时一定要看准位置。

火箭喷射器3

改成超级火箭喷射器，速度比普通的火箭喷射器快很多，但难度并未因此提升。要注意的是在刺球区收集胶囊后向上飞行时别喷气太猛，免得撞上头顶看不到的刺球。还有就是最后大下落的时候，尽量往前喷而避免落得太快错过光圈而耗费燃料向上飞。最后，本任务的着陆平台也是移动的。



滑翔翼1

最开始时就要微调好撞击第一个分数板的角度，撞碎第一个分数板接下来才有速度将剩下的两个分数板撞碎。进洞后滑翔翼的难度不算大，需要注意的是最

后到达着陆平台前由于高度差比较大，因此在下落中要提起按B键减速。

滑翔翼2

同样的综合飞行任务，最开始同样就要压低机头，接连撞碎两个分数板。要注意的是很多要素都在转弯、崖下或树林中，一下不大容易发现。和前一任务正相反，该任务到达着陆平台时如果之前把持不好高度和角度，很可能够不到平台。

滑翔翼3

开始时在光圈中下降连续穿行时，注意到下面有两个分数板，再就是第一个大气流中有个光圈需要算好高度才能得到，其他就没什么难度了，另外在着陆前也注意提前把速度给降下来。



钻石级别

全部级别中的全部任务都获得三星评价后开启，总共有三个任务，所用飞行器全部为各飞行器的升级版。

飞机

操作难度较高的喷气机而得分要素又很密集，在连续的气球和光圈处可以加速。中前期200的分数板后面还有150的分数板，更要注意加速时机。

火箭喷射器

用超级火箭喷射器飞行，从开始到中间有多处连续的分数板要撞碎，一路撞上去就可以了。通过第一个问号光圈后会出现多个分散的胶囊，注意别漏下。在风车区域注意别向上飞得太急，尤其注意侧飞。该任务燃料比较充足，在空中平台不妨用滞留的方式降落补给。

滑翔翼

脚踏式滑翔翼，一开始虽然是下降，但也要利用好A键加速来稳妥地撞碎分数板。大多数时候依旧要自觉加速、消费掉一颗心后等待回复，但在诸如穿过问号光圈后低空收集胶囊时，耗费掉两颗心也没什么。最后由于要贴海面去撞碎最后的分数板，因此到达着陆平台还是有些难度的，这时候只要不昏阙，就拼着体力上吧。

自由模式详解

自由模式是在整座岛屿上在限定时间内飞行，寻找道具，可以在已有的飞行器中做选择，不同的飞行器的起始地点都不同，并且有各自的专用道具。自由模式没有分数，收集到的道具涉及到隐藏要素的开启。每次时间结束后，都会统计新增的收集道具数量，以往收集到的道具也会计入收集道具数量，数量上打破以前的记录也会有显示。收集道具没有任何攻关次数限制，因此完全可以抱着平常的休闲心态来慢慢收集。



▲自由模式也是自由的空中游览，图中的平台便是《Wii Sports 度假胜地》中的击剑擂台。

白气球

总共120个，每种飞行器可以收集到40个，其他的显示的是影子，收集到的气球会变成彩色，并且在其他飞行器中也会以实体彩色气球显示出来。白气球的收集数量为增加飞行时间，每收集20个增加30秒。



i光圈

惟一的三种飞行器全部共用的收集道具，总共75个，穿过后光圈上会打上勾，在接近的时候下屏就会显示出来，其中一个光圈由NPC飞机拖着，需要用飞机加速追上并穿过才可加到这个光圈。i光圈主要涉及到飞行时段的开启，25个开启黄昏飞行，50个开启夜间飞行，



不同的飞行时间的起始位置都不同，更方便于飞行收集。

专用道具



▲专用道具只能在通过观察发现，不会像i光圈那样显示在地图上。

总共180个，每种飞行器60个，和i光圈不同，专用道具只能在可视范围内搜索，三种飞行器的专用道具位置相同。每种专用道具收集到20个，就会在模型鉴赏模式中增加一个模型。下面分开介绍。

特技环

飞机专用道具，环中有Mii角色头像，根据环中图案的提示用特技飞行穿过，比如头像朝右时，按R右侧飞飞过就可以得到这个该特技环；一直顺时针旋转时就按R、R右翻滚飞过特技环。已经收集到的特技环显示为灰色。

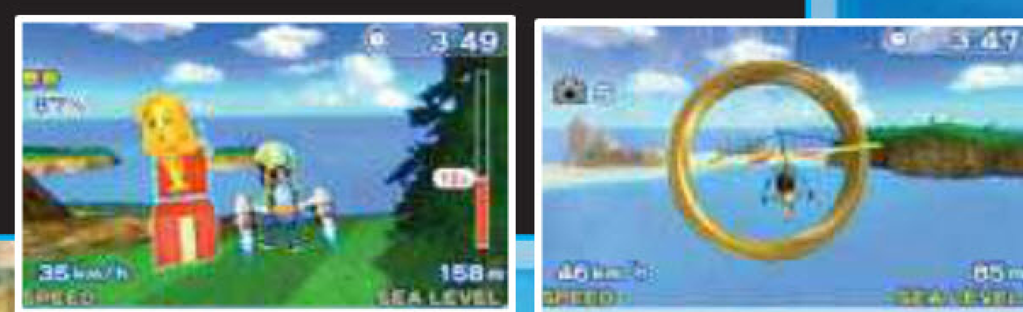
▲如图所示的特技环，就需要按L+R让飞机倒着飞过。

Mii奖杯

火箭喷射器专用道具，视线中为一个红色礼品盒，靠近后会弹出Mii广场中的角色的金杯。收集后的盒子显示为灰色。

金环

滑翔翼专用道具，一个金属环，需要滑翔翼穿过后才算收集，撞到环上或机翼撞到环上都相当于撞上硬物，导致不稳甚至坠毁。收集后的金环显示为灰色。



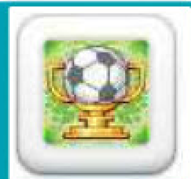
其他隐藏要素

隐藏要素	要素讲解
马里奥音效	夜间在灯塔左边五个房子围着一辆车的住宅中，在亮着灯的房子旁可以听到马里奥的音效。
梅卡鹰模型	钻石级别每个任务都达成三星，梅卡鹰模型出现在自由模式的楔形岛周围
私家城堡	自由模式收集齐全部75个i光圈

Nintendo eShop 3DS下载游戏图鉴



在任天堂e商店中，为玩家们提供了4类游戏：1.3DS下载游戏；2.“3D经典系列”下载游戏；3.DSi ware下载游戏；4.Virtual Console，即GB和GBC等模拟器游戏。“掌机e时代”将以前两类游戏为主，以图鉴的形式为玩家们展示和介绍3DS专用的下载游戏。本栏目收录了2011年6月至2011年9月期间发售的3DS下载游戏共28款，每款下载游戏都有小编的推荐度打分，以D、C、B、A、S逐级提升，希望能为还在犹豫和选择的玩家们提供参考。



ARC风格 足球！！3D

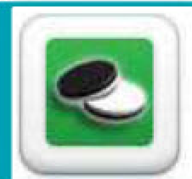
ARC STYLE：さっかー！！3D

推荐度				
B	ARC SYSTEM WORKS	SPG	2011年6月7日	日版
	1～2人	500日元	全年龄	





本作是一款没有犯规和越位等规则的简单足球游戏，玩家只要稍微熟悉操作就能享受快乐的足球竞技。游戏的模式分为世界大赛和热身赛两个，其中世界大赛是单人模式，玩家需在各个俱乐部球队中选择一个，以俱乐部冠军为目标不断征战。而热身赛则是对战模式，可选择与电脑或是另一名玩家进行较量。游戏的自定义要素十分丰富，除了可以决定队伍的名称和队服外，还可对每名选手的细节部分进行设定，从而打造一支属于自己的原创球队。

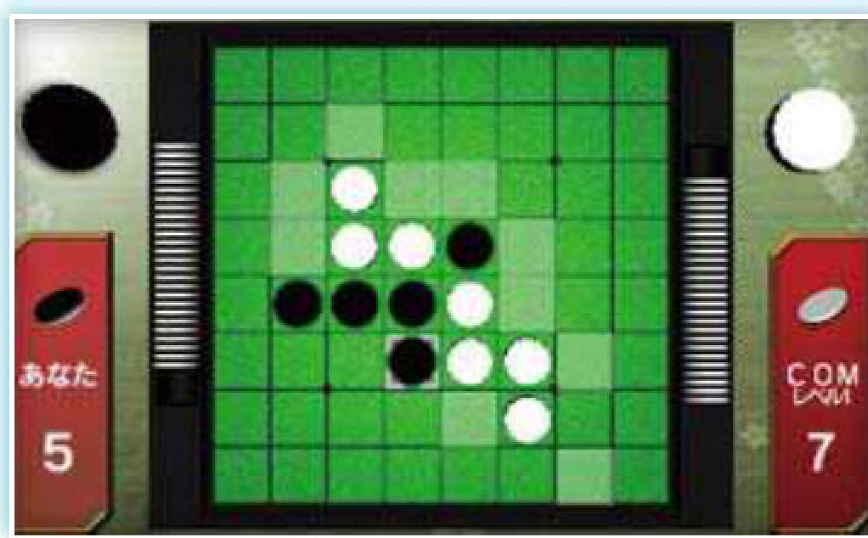


奥赛罗3D

オセロ3D

推荐度				
C	ARC SYSTEM WORKS	ECT	2011年6月7日	日版
	1～2人	500日元	全年龄	





奥赛罗就是大家都熟知的黑白棋，在8×8的棋盘上双方各执黑白两色子，靠吃子推进游戏。最后棋盘全部占满，子多者为胜。奥赛罗规则简单、十分容易上手，3DS平台的这款下载版奥赛罗同样简单容易。和电脑进行对战时共有12种棋力供玩家选择，从而能够更好地体验对战的乐趣，同时可以选择上下屏幕的显示方式、更改出子先后顺序等等。一台3DS可以进行双人对战，十分方便。上屏幕活用裸眼3D机能使对战棋盘更具立体感，另外游戏支持按键操作和触摸操作自由选择。



3D经典系列 越野摩托车

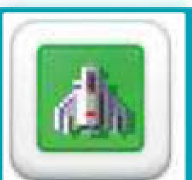
3Dクラシックス エキサイトバイク

推荐度				
B	Nintendo	RAC	2011年6月7日	日版
	1人	600日元	全年龄	





《越野摩托车》是1984年在FC平台发售的经典游戏，玩家需要控制摩托车手穿越各种障碍，避开竞争对手的干扰，尽快地到达终点，以争取夺得好名次。游戏支持自由编辑赛道，制作一条坎坷崎岖的赛道后交给同伴挑战也是当年的乐趣之一。本次重制版利用裸眼3D机能，令赛场和障碍物更具纵深感，游戏还会自动记录玩家在不同赛道的最好成绩，并允许保存32条自制赛道。不过遗憾的是并不支持利用邂逅通信与其他玩家交换成绩、比拼排名或是共享赛道。



3D经典系列 铁板阵

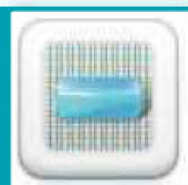
3Dクラシックス ゼビウス

推荐度				
B	Nintendo	STG	2011年6月7日	日版
	1人	600日元	全年龄	





《铁板阵》是1982年由原Namco开发的街机游戏，该作的经典程度毋庸置疑，其成功甚至令“铁板阵”一时间成为纵版射击游戏的代名词。在游戏中玩家可以操纵着战斗机飞行于丛林、山峦、海洋上空，场景的丰富度和色彩的炫丽度在当时是首屈一指的。在面对位于空中和地面上的敌人时，玩家需要使用两种不同的攻击方式，而地面下还经常隐藏着奖励道具。重制版利用裸眼3D机能强化了场景的纵深，令战斗机与与地面上的敌人有明显的高度差，系统还会对玩家获得的分数进行自动排行。

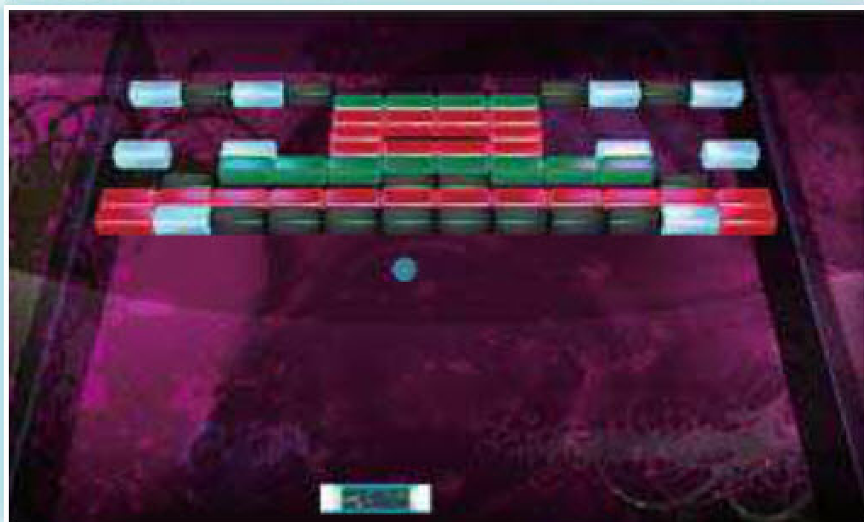


3D打砖块

3Dブロック崩し

推荐度	Silver Star	PUZ	2011年6月7日	日版
B	1人	500日元	全年龄	





本作是将3DS的裸眼3D特性加入经典的“打砖块”后改良而成的作品。玩家需要做的是将弹球不断反弹到前方的砖块墙中，将其全部消除。游戏由50关组成，借助3DS的画面处理机能，让平凡的打砖块也充满了视觉享受，3D景深效果是游戏的卖点之一，在充满立体感的砖块画面，玩家可以更好地判断弹球的实际方向。而游戏中的砖块与道具更是多种多样，玩家需要根据砖块的特性，捡取合适的道具才能更有效率地完成关卡。



Nikoli的谜题 数独

ニコリのパズル 数独

推荐度	Hamster	PUZ	2011年6月7日	日版
B	1～4人	500日元	全年龄	





数独是一种填数字游戏，游戏规则很简单：9×9个格子里已有若干数字，玩家需要自己按照逻辑推敲出剩下的空格里是什么数字，使得每一行与每一列都有1到9的数字，每个小九宫格里也有1到9的数字，并且一个数字在每个行列及每个小九宫格里都只能出现一次。本作包括关卡挑战模式、谜题制作模式、通信对战模式等多种游戏模式，众多不同难度的数独谜题适合各个水平的玩家，并添加初学者说明，帮助没有接触过数独的玩家了解游戏规则。通信对战最多支持4名玩家共同完成谜题。



落井下石

ひゅ～ストン

推荐度	Poisoft	ACT	2011年6月7日	日版
A	1人	500日元	全年龄	





本作如其名称一般极具创意，玩家要控制石头、铁球、西瓜等物体在井中穿行，躲避重重障碍后到达水面便告成功，如若下落物碎裂则算失败。虽然听起来简单，但井中有着众多令人意想不到的机关障碍，而不同的下落物也有各自的特性，比如弹球下落速度慢、但不会摔碎，铁球体积庞大、HP较多等等。10个关卡、10种物体间的搭配玩法多样。由于是以下落物为视点，因此在开启3D效果后的临场感也很出色。游戏的竞速概念很浓，并支持通过邂逅通信与其他玩家交换成绩。



神秘P.I. 消失的影片

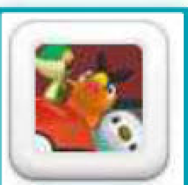
ミステリーP.I. ～消えたフィルム～

推荐度	G-mode	AVG	2011年6月7日	日版
C	1人	500日元	全年龄	





本作是一款找物类侦探游戏，故事发生在好莱坞，马上就要面向VIP客人们先行放映的超大作电影的母带突然神秘消失，侦探主人公为了寻找母带而在制作人家中、演员家中、拍摄地、放映会现场不停搜寻着证据。游戏的玩法很简单，在看似凌乱的地方隐藏着各种各样的物品，根据上屏提示的物品名称进行查找，全部找到就可以过关。每一关结束后都有一个迷你拼图游戏，全部完成之后会推进剧情进行，最后找回母带完成游戏。不过本作已于2011年9月7日停止配信，重开时间未定。



口袋妖怪立体图鉴BW

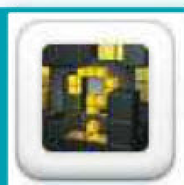
ポケモン立体図鑑BW

推荐度	Nintendo	ETC	2011年6月17日	日版
A	1人	免费	全年龄	





《口袋妖怪立体图鉴BW》是一款图鉴类的应用软件，通过它玩家可以在3DS上欣赏3D建模的《口袋妖怪 黑・白》精灵以及查询精灵资料，资料除了有精灵的能力外，还包含了原本游戏中没有的生蛋分组、进化流程图示、习得技能等信息。另外，技能信息里还提供了“能习得这个技能的精灵有哪些”这样方便的检索机能，能对刚接触游戏的玩家有不小的帮助。刚下载到的图鉴只有16只精灵，要增加其他精灵得可通过邂逅通信、无意识通信以及读取对应的AR码三种方法。

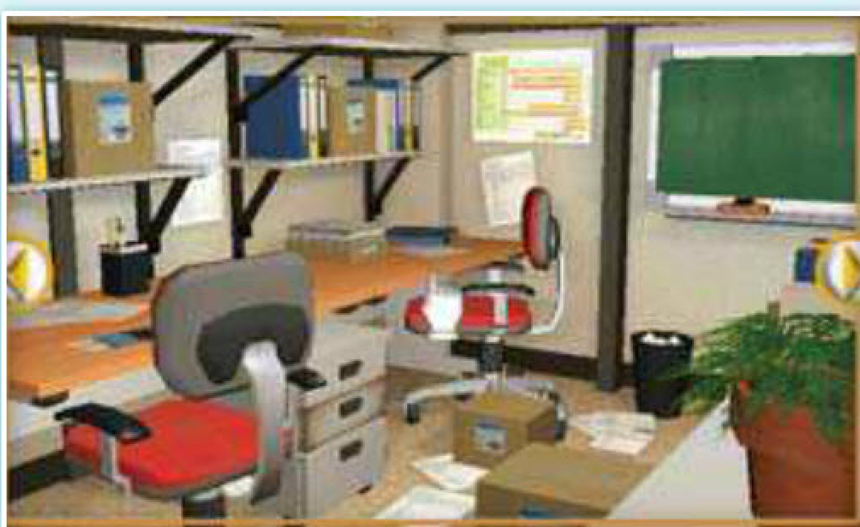


简单下载系列Vol.1 THE 密室逃脱

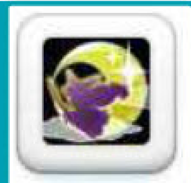
SIMPLE DLシリーズVol.1 THE 密室からの脱出 ～不思议なクマドナルバーガー篇～

推荐度	D3 Publisher	PUZ	2011年6月29日	日版
B	1人	500日元	全年龄	





本作是3DS平台上首款密室脱出类游戏，游戏的主人公不小心在汉堡店睡着，醒来后发现自己被反锁在空无一人的汉堡店内，使用店内种种有限的物品设法逃出是游戏的主题。游戏包括三大关，以及最后的隐藏关，全部完成就会知道主人公被困住的原因，一些解谜的物品点击后都会有提示，几个关卡相互联系。小熊汉堡店的设定十分可爱，音乐比较轻快。本作活用了3DS的触摸屏以及麦克风功能，在裸眼3D效果下店内设施也比较立体。只是有些关卡必须严格按照一定顺序点选，不然容易造成卡关。



拉比拉比外传 魔女的猫

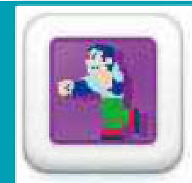
ラビラビ外伝 Witch's Cat

推荐度	Silver Star	ACT	2011年6月29日	日版
A	1人	700日元	全年龄	





本作需要操作魔女利用4种魔法和猫形态想方设法到达每一关的出口。魔女本身可以在人形态和猫形态变化，人形态能使用魔法，猫形态则拥有更强的跳跃能力。人形态的魔女可以使用4种魔法，这些属性各异的魔法都有其特有的作用，活用魔法以及猫形态才能让魔女顺利到达出口。游戏的类型是动作解谜，本作的难度较高，解谜部分需要有连贯性的思维才能想到脱出的方法，除此之外对玩家的操作也有一定要求，需要在目标落下的瞬间使用魔法命中的情况时常出现。



3D经典系列 街头格斗冠军

3Dクラシックス アーバンチャンピオン

推荐度	Nintendo	FTG	2011年7月13日	日版
B	1～2人	500日元	全年龄	





《街头格斗冠军》在1984年发售时，是FC平台的首款格斗游戏。虽然以今天的眼光看，其内容和招式都略显简单，不过在当时却是意义非凡的作品。角色的招式分上、中两段，并没有“血槽”的设定，玩家的目的是把对手打飞到下一场景，直至掉落到最后出现的下水道口，而NPC丢下的花盆以及不时在街边巡逻的警车都是非常有趣的要素，警车出现时还执意挥拳可是会被逮捕的。重制版除了对应裸眼3D功能外，游戏的视角也可以设置为45°倾斜，并且支持两位玩家联机进行对战。



Nikoli的谜题 美术馆

ニコリのパズル 美术馆

推荐度	Hamster	PUZ	2011年7月20日	日版
B	1人	500日元	全年龄	





由Nikoli制作、Hamster发售的本作是于2001年诞生的纸上铅笔游戏。游戏的基本规则是在白色的格子里设置照明灯，带有数字的格子代表着在这个格子的上下左右四个相邻格子中，只能且必须设置等同于数字大小的照明灯。照明灯能够照亮的范围为照明灯的上下左右四个方向，但是光线会被黑色格子所遮挡。游戏进行中，照明灯不能被其他照明灯的光线照到。而到游戏最后，只要将所有的白色格子用光线照亮就算过关。本作收录了50道问题，由浅至深，能够满足各等级玩家的需要。



银星将棋3D

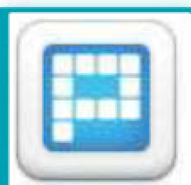
银星将棋3D

推荐度	Silver Star	TAB	2011年7月27日	日版
B	1～2人	800日元	全年龄	





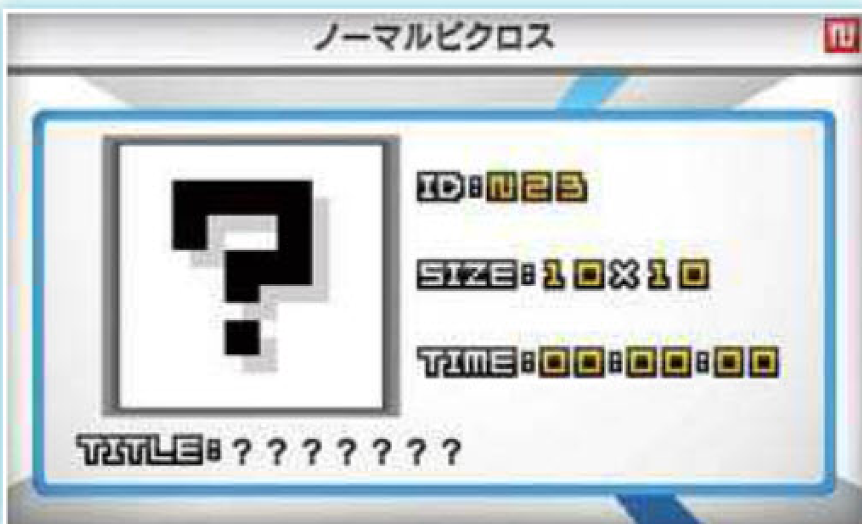
由围棋、将棋专门制作公司Silver Star为玩家们带来的本作将CPU的强度分为了15个阶段：入门级适合只懂得基本规则的玩家；1～10级适合有些基础实力的玩家；初段～三段适合将棋爱好者且拥有一定实力的玩家；而最强的四段难度则适合实力攀至顶峰的玩家。除了与CPU对局外，还能对40局的棋谱进行保存、重放，棋谱研究，玩家对战（一台机器依次走棋）以及棋谱解析功能。另外在与CPU的对局中，还准备了提示功能，能够一边下棋、一边确实地提高自己的水准。



图形拼词游戏e

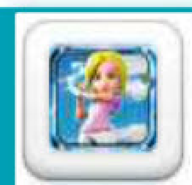
ピクロスe

推荐度	Jupiter	PUZ	2011年7月27日	日版
C	1人	500日元	全年龄	





本作原名“Picross”，是Picture Cross Word的缩写，是一款图形拼词游戏，通过计算横行和纵列的数字做出隐藏的图画。游戏收录众多可爱的图形，包括蛋糕、玩偶、蔬菜水果等等，待玩家解明谜题后可以欣赏到。本作添加了新机能“标记”，能够详细标记出哪些需要图画，哪些绝对不能图画，高级玩家也可以取消这一机能直接进行游戏。使用触控笔能够制作更精细的图画，固定画面、放大缩小等操作变得更加简洁。游戏同时设置了150题简单谜题，使初次接触的玩家也能更快上手。



打高尔夫吧3D

レッツ！ゴルフ 3D

推荐度	Gameloft	SPG	2011年8月3日	日版
B	1～2人	1000日元	全年龄	





本作是一款传统的高尔夫题材游戏，借由3DS的3D机能，能让玩家体验到充满临场感的高尔夫比赛。游戏一共有8名角色供玩家选择，每名角色不仅外形上各具特色，并且还拥有各种各样的特殊能力，能在不同的领域各展所长。随着游戏的进行，玩家还会获得帽子、衣服、高尔夫球等道具，可用来装扮角色和或是强化角色的能力。除此以外，游戏的球场也非常丰富，有6种场地共108洞，从传统的球场到非洲草原，甚至是冰山都应有尽有。



Nikoli的谜题 加法交叉

ニコリのパズル カックロ

推荐度	Hamster	PUZ	2011年8月3日	日版
B	1人	500日元	全年龄	





1983年8月，Nikoli发表了这种纸上铅笔游戏。游戏的基本规则是在空白的格子里填上1～9之间的一个数字，让这些数字横排与纵列加起来等于旁边的数字总和。提示格子中右侧的数字代表其右侧的总和，左侧的数字代表其下方的总和。但是同一行、同一列中连续的格子内不能填入重复的数字。由于这个规则限制，有些数字的组合方式就变得比较固定，比如4不能由2+2组成，必须由1和3组成，找到这类组合就能快速解开谜题。本作同样收录了50道问题，由浅至深，能够满足各等级玩家的需要。



爵士桌球3D专家版

ARC STYLE: Jazzy BILLIARDS 3D Professional

推荐度	Arc System Works	SPG	2011年8月10日	日版
B	1人	500日元	全年龄	





这是一款纯触控操作的正统桌球游戏，玩家需要在屏幕上上下划动来模拟球杆的推送动作，完成击球，击球的力度与玩家向上划动触控笔的速度成正比。操作直观、上手简易，但精度相比按键操作的同类游戏显得较低，此外常常会遇到上下屏的球路预测不一致的情况。除了原创的“爵士桌球”外，还包含桌球爱好者熟悉的九球、八球、轮番、四球A、四球B等共计6种玩法，且有关卡和单人两种模式。关卡模式中要连续挑战8个对手，可随时中断；单人模式则可进行针对性训练，提升水平。



3D经典系列 兵蜂

3Dクラシックス ツインビー

推荐度	Nintendo	STG	2011年8月10日	日版
B	1人	600日元	全年龄	





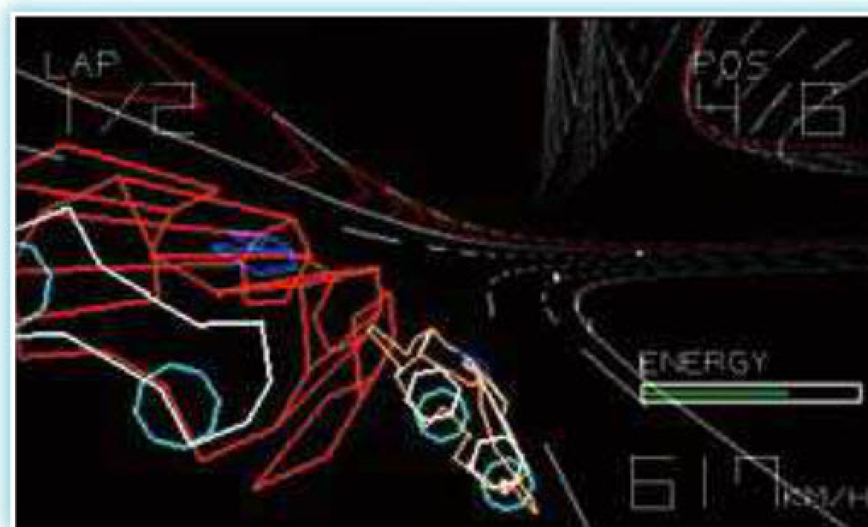
《兵蜂》是国内老玩家非常熟悉的一款FC作品，发售于1986年。游戏的基本玩法近似于《铁板阵》，玩家在面对空中的敌人可用射击，地面上的目标则需投掷炸弹。战斗机的“手部”会在受创后失去，此后就无法向地面进行攻击，必须与急救车合体才能修复。射击关卡中漂浮的云彩时，有可能打出隐藏的奖励道具——铃铛，继续命中铃铛可以令其变色，黄、蓝、白、绿、红5种铃铛的作用各异，这也是本作的最大特色。重制版的系统会记录前5位的高分，遗憾的是并不支持双人协力游戏。

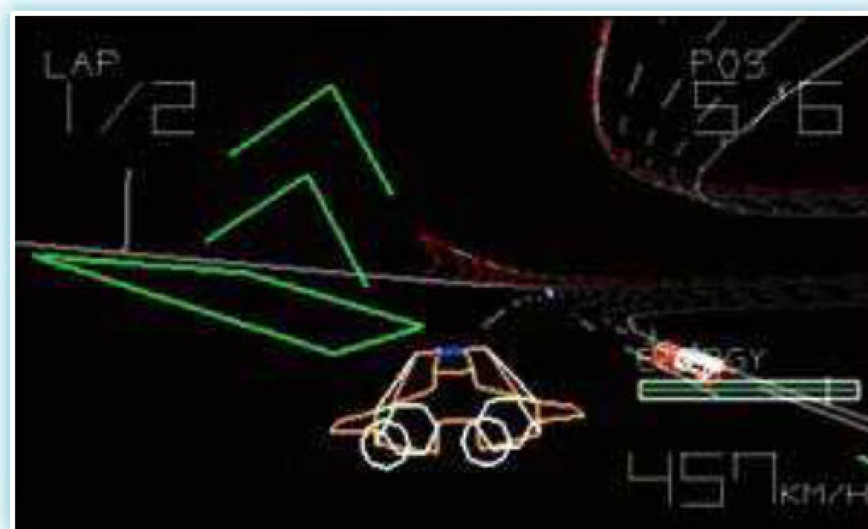


矢量赛车

VectorRacing

推荐度	Arc System Works	RAC	2011年8月10日	日版
B	1～2人	500日元	全年龄	





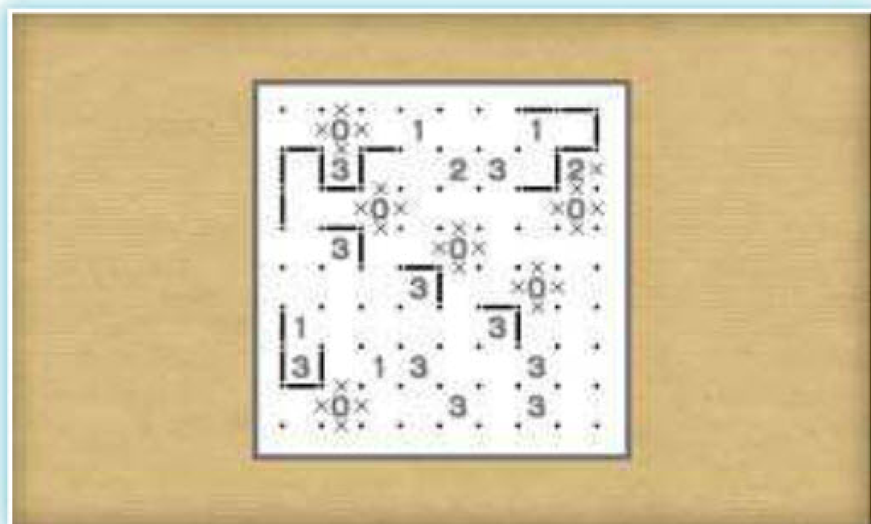
游戏以简单的矢量线条来描绘赛车以及赛道等环境，营造出简约而充满未来科幻感的风格。操作方式与《山脊赛车》等同类赛车游戏相似，赛车在蓄积能源后就能够一次性大幅提速，以超越前面多个对手。玩家可以从6辆充满个性的未来赛车中选择其一，在游戏中收录的12条缓急交错的赛道上驰骋。游戏收录大奖赛、单人竞赛、时间赛、对战共四种模式，其中对战模式还支持2名玩家进行通信对战。玩家挑战赛事时所获得的成绩更可以上传到网络排行榜中，与世界各地的玩家一起分享。



Nikoli的谜题 数回

ニコリのパズル スリザーリンク

推荐度	Hamster	PUZ	2011年8月24日	日版
C	1～4人	500日元	全年龄	





本作原名“Slither Link”即数回，游戏由0、1、2、3四个数字组成。每一个数字，代表四周划线的数目，并在最后成为一个不间断、不分岔的回路。数回和数独之间有千丝万缕的关系，同属数字谜题的数回也有它独特的魅力，在游戏中只要记住一个特定的“定理”就可以使用仅仅4个数字创造出无数种谜题。游戏从易到难收录若干数回关卡，同时设有新手教学关卡，让人不知不觉间了解数回规则并沉迷其中，最大支持4人同时联机解谜，增加了解谜的乐趣。



Nikoli的谜题 数墙

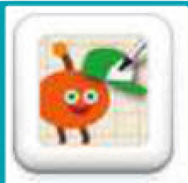
ニコリのパズル ぬりかべ

推荐度	Hamster	PUZ	2011年8月31日	日版
B	1～4人	500日元	全年龄	





数墙是一种经典的猜谜游戏，玩家需要将棋盘各格子涂黑，其中标有数字的格子、代表要将周围相应数字的格子（含数字格子）留白，最终将所有涂黑的格子串成一面墙，且黑色格子不能涂成2×2的正方形与横竖的直线。最终将各数字格子及其对应的白色格子围成一个又一个小岛即可完成。本作收录的问题共50道，难度兼顾初学玩家与资深玩家。除一般的闯关模式外，还包括随机出题模式、通信对战模式等众多内容。最多可以四名玩家一起同时解题，看谁更加机智。



生物作成 创造

いきものづくり クリエイトーイ

推荐度	Nintendo	ETC	2011年9月7日	日版
A	1人	700日元	全年龄	





本作是一款性价比较高的创意小品，玩家可化身为游戏中的造物主，在某个架空的小星球上制作出各种奇异的生命，与朋友分享。作成自由度高，玩家可自行发挥想象力，不但能造出兔子、乌鸦等动物，连火星人乃至外形像狗的生命卡车都在被允许创造的范围内。游戏中的部件丰富，并可调整各部分的比例，一些获得难度高的部件也带来了相应的收集乐趣。玩家能与作成的生物玩耍，让它们完成任务、一起玩迷你游戏，并可以使用AR卡片，将它们与现实融合拍照。

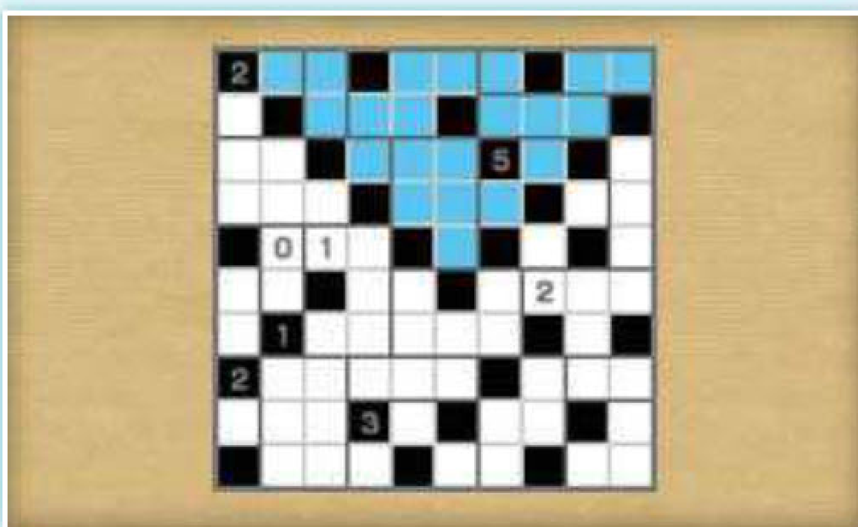


Nikoli的谜题 房间分割

ニコリのパズル へやわけ

推荐度	Hamster	PUZ	2011年9月14日	日版
C	1～4人	500日元	全年龄	





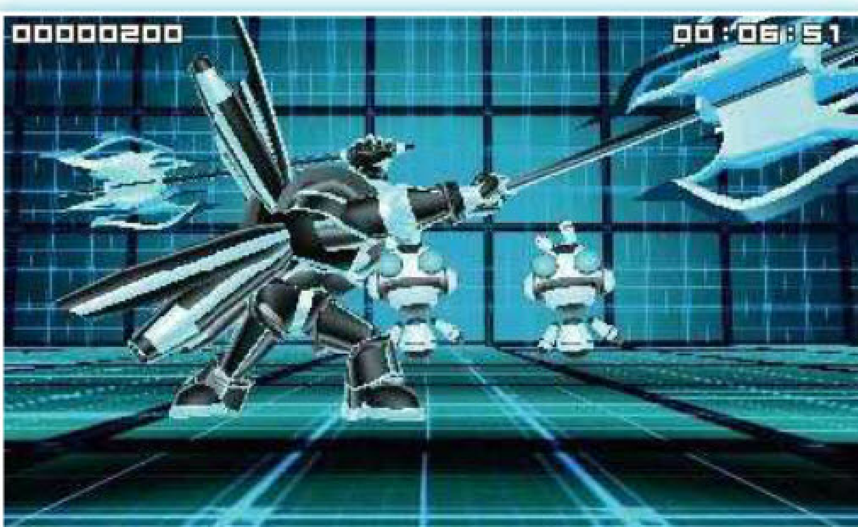
本作是“《Nikoli的谜题》系列”其中的一种游戏类型，房间分割的规则如下：1.不同的区域用粗线分割开，区域内的数字代表黑色房间的数量。2.没有数字的区域可任意布置黑色房间的数量。3.黑色房间无论是否跨区域都不允许横竖两两相邻，并且黑色房间放置完成后不许分割盘面。4.区域的其他空格需要用白色房间填满，白色房间可两两相邻，但相邻的房间不许跨越3个区域。游戏中共准备了50道此类谜题供玩家游玩，难度自然是由易到难，算是比较有意思的解谜游戏。



圆点吞食者 新皮克丹

ドットイーター ニューピックダン

推荐度	Intense	ACT	2011年9月14日	日版
A	1人	300日元	全年龄	





本作是DSiware游戏《皮克丹》的正统续作，游戏的基本目的是让迷宫中的“圆点”尽皆显现，玩家吃到的圆点越多、完成的速度越快，分数就越高。在迷宫中有众多的机关，并且融入了战斗要素，因此也有相当大的解谜成分。上屏幕显示3D迷宫和战斗画面，下屏幕则是迷宫的俯视图，不过紧张的游戏节奏令玩家没有太多时间欣赏3D效果画面，而是要把更多的注意放在下屏幕的观察上。游戏中共有超过40个关卡，且不少关卡的难度不低，对玩家的头脑和操作都是不小的考验。



轻松保龄球3D

おきらくボウリング3D

推荐度	Arc System Works	SPG	2011年9月14日	日版
B	1～4人	500日元	全年龄	





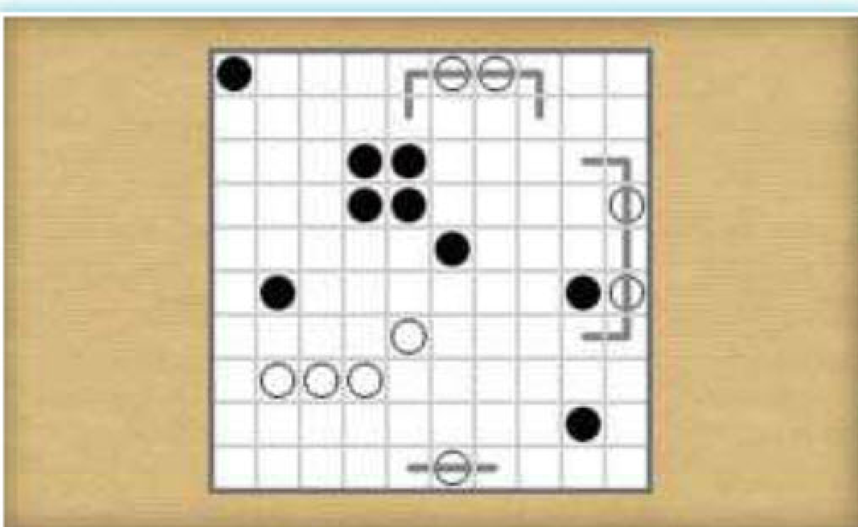
本作是Wiiware上就博得良好口碑的“《轻松》系列”的掌机新作，只需简单的按键操作就能享受保龄球的乐趣。球道包括森林、电车等5个种类，这些球道除了提供不同背景外，也可与保龄球进行实际的互动，比如森林球道上的石头和树苗会阻碍球路，电车会发生摇晃导致球道倾斜等。游戏拥有故事、自由和挑战3个模式，故事模式中玩家要从一家四口的角色中选择一人，打败其他三人通关，并获得插画奖励；自由模式可与朋友最多4人联机；挑战模式是要求一球击倒不同配置的所有瓶子。

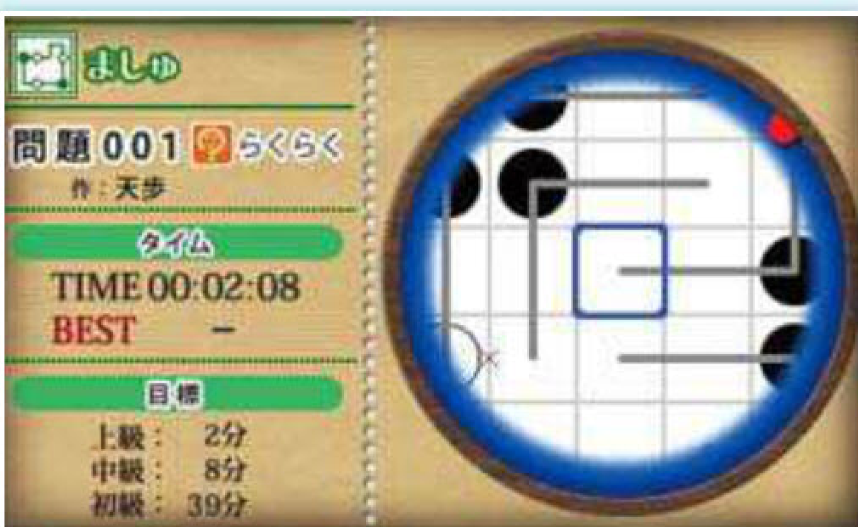


Nikoli的谜题 逻辑连线

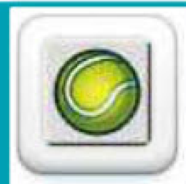
ニコリのパズル ましゅ

推荐度	Hamster	PUZ	2011年9月28日	日版
C	1～4人	500日元	全年龄	





游戏的基本玩法是将盘面上的全部白子和黑子以一条线串联起来，规则要求：盘面上的每一格只能画一条线，线条间不能交叉；通过白子的必须是直线，并在其相邻的格子内至少曲折一次；通过黑子的必须是折线，在其相邻的格子不能拐弯。虽然只有单纯的黑、白子和曲、直线，并没有数字或字母等要素，但游戏的逻辑性很强。本作包含有关卡模式、随机出题模式和通信对战模式，另外本作中收录的谜题与《Nikoli数独3D 8题1000问》并不重复，喜欢此类游戏的玩家不用担心购买重复。



轻松网球3D

おきらくテニス3D

推荐度	Arc System Works	SPG	2011年9月28日	日版
B	1人	500日元	全年龄	





Wii版《轻松网球》的强化版，本作沿袭了以往的简单操作，增加了不少角色和场地。看准时间同时按下L和R键，能发动强力的“超级击球”，此外各角色的能力也有差别，令战术多样化。游戏模式分为闯关、自由和迷你3个模式，闯关模式下达成四连胜便为过关；自由对战则可自行设定规则。迷你模式又可细分为板块拉力、激动拉力和生存游戏，板块拉力将网球场分为不同的得分格，在格子上击球可获得对应分数；激动拉力下分数会一直累加；生存游戏则可无限挑战敌人。

戦国無双 Chronicle

SENGOKU MUSOU クロニクル

文 苍穹

ACT	战国无双 编年史			
	战国无双 Chronicle			
	Koei Tecmo Games	2011年2月26日	日版	1人
	6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

《战国无双 编年史》作为3DS的八款首发游戏之一，在素质和诚意方面都能让系列粉丝们感到满意。除了借助裸眼3D效果后更加富有层次感的精美CG和广阔战场外，新增的战技和武将切换系统更加考验玩家的大局观，而专属武器和大量的收集要素也能让玩家们耐心玩上好一阵子。

系统介绍

画面解说



1.从上到下依次为：体力槽、无双槽、练技数、练技槽

2.连击数　3.局部地图

4.任务的相关信息，有击破数、剩余时间等项目



1.当前任务简介，点击后可查看详细信息

2.敌我士气槽

3.玩家操控的角色，点击头像可以在4名角色间进行切换

4.战场地图

5.点击后打开情报履历

6.点击后打开战技列表

基本操作

按键	动作
滑杆	角色移动
↑	吹口哨叫马
X	蓄力攻击
Y	通常攻击
A	发动无双/（按住）积蓄无双槽
B	跳跃/上、下马/（按住L键配合滑杆）跳步/影技/受身
L	防御/（按住配合滑杆）防御移动/受身
R	（配合Y键）特殊技1/（配合X键）特殊技2
L+R（连打）	锷迫（即拼刀）
START	打开菜单

进阶操作

Charge攻击&特殊技

系列粉丝们非常熟悉的“C攻击”在本作中依然沿用，通过Y、X键的配合使用，就能派生出纷繁的招式，有些是锁定单人进行的连续攻击，有的则是适合突破重围的大范围攻击。而随着角色等级的提升，能够使用的招式才会逐渐增加。角色分为三种类型：通常攻击型、蓄力攻击型、特殊技型，不同类型的角色Charge攻击的组合方式也有所不同，具体可以在“アクション详细”中查看。另外作为“《战国无双》系列”独有的特殊技在本作中依然存在，特殊技型的武将有两种，需要按R键配合X、Y键使出，其他类型的武将直接按R键就可以发动。下面是全部角色的特殊技效果。

角色名	角色类型	特殊技
原创男主角	蓄力攻击型	R：强化武器攻击
原创女主角	通常攻击型	R：强化属性攻击
真田幸村	蓄力攻击型	R：蓄力后使出强力的突进攻击
前田庆次	蓄力攻击型	R：把敌人抓起来投掷，被投掷的敌人攻击力下降
织田信长	通常攻击型	R+Y：武器攻击力提升
		R+X：用气场展开屏障
明智光秀	通常攻击型	R：进入架构，此状态下受到攻击会自动反击
上杉谦信	通常攻击型	R：获得毗沙门天的加护，攻击力提升
お市	蓄力攻击型	R：我方体力徐徐回复，成功后自己的无双槽回复
阿国	蓄力攻击型	R：我方能力值提升，成功后自己的无双槽回复
くのいち	蓄力攻击型	R：隐身，此状态下的攻击更加强力
杂贺孙市	蓄力攻击型	R：用铳进行射击，攻击时可以缓缓移动
武田信玄	特殊技型	R+Y：把敌人抓起来投掷，被投掷的敌人气绝
		R+X：自己的能力值提升
伊达政宗	蓄力攻击型	R：用铳进行射击，攻击时可以缓缓移动
浓姬	特殊技型	R+Y：在地面上设置炸弹
		R+X：令周围的异性气绝，回复无双槽
服部半藏	特殊技型	R+Y：放出分身协助攻击
		R+X：使用攻击忍术
森兰丸	蓄力攻击型	R：攻击力、攻击速度上升，防御力下降
羽柴秀吉	通常攻击型	R：更容易获得金钱
今川义元	蓄力攻击型	R：通过装死来回复无双槽
本多忠胜	蓄力攻击型	R：回复无双槽并把触碰到的敌人弹飞
稻姬	特殊技型	R+Y：用弓箭进行连射
		R+X：攻击时发射的弓箭数量增加
德川家康	通常攻击型	R：用大炮进行射击，攻击时可以缓缓移动
石田三成	特殊技型	R+Y：在地面上设置陷阱
		R+X：展开龙卷风般的屏障
浅井长政	通常攻击型	R：发动奥义时全部攻击都附带属性
岛左近	特殊技型	R+Y：发动大范围的属性攻击
		R+X：发动援护射击
岛津义弘	通常攻击型	R：攻击力上升，防御力下降，能把触碰到的敌人弹飞
立花訚千代	通常攻击型	R：强化武器攻击
直江兼续	特殊技型	R+Y：自己周围出现旋转的护符
		R+X：展开结界令敌人的行动迟缓
ねね	特殊技型	R+Y：放出分身协助攻击
		R+X：变身成为离自己最近的角色
风魔小太郎	蓄力攻击型	R：把敌人抓起来投掷，被投掷的敌人防御力下降

角色名	角色类型	特殊技
前田利家	通常攻击型	R：攻击时发生风刃
长宗我部元亲	蓄力攻击型	R：放出受到音波攻击后会爆裂的方块
ガラシャ	特殊技型	R+Y：使出魔法攻击
		R+X：展开魔法屏障
柴田胜家	蓄力攻击型	R：攻击时发生爆炸
加藤清正	蓄力攻击型	R：蓄力后使出强力的回转攻击
黑田官兵卫	特殊技型	R+Y：增加妖气之球的数量
		R+X：展开结界回复无双槽
立花宗茂	通常攻击型	R：防御性能强化，防御时能用盾牌发动反击
甲斐姬	通常攻击型	R：自身周围喷出水柱攻击敌人
北条氏康	通常攻击型	R：投掷会发出烟雾的炸弹，在烟雾中攻击时附加属性
竹中半兵卫	特殊技型	R+Y：反弹来自前方的攻击
		R+X：浮在空中高速移动
毛利元就	特殊技型	R+Y：改变攻击时发射的飞矢性能
		R+X：发射令敌方能力下降的飞矢
绫御前	通常攻击型	R：我方体力回复、防御力提升，成功后自己的无双槽回复
福岛正则	蓄力攻击型	R：挑衅敌人，敌方的防御力下降，攻击力上升

无双技&影技

当无双槽攒满1格后就可以发动无双技，该状态下角色全身无敌、连击数不会中断，玩家可以继续按X、Y键进行连续攻击或是按住A键使用必杀攻击。本作中的无双技分为4种：1.通常状态——无双奥义；2.红血状态——无双秘奥义，攻击自带红莲属性；3.附近有无双槽满1格的同伴——无双最终奥义，攻击带有吸血效果；4.练技槽满5格时——无双奥义皆传。攻击敌人或是受到攻击时无双槽就会累积，无双槽不满1格时按A键也可以积蓄，红血状态下则会自动回复。



影技是《战国无双3》中新引入的系统，玩家在攻击命中敌人的瞬间，能通过按下B键消耗1个练技数发动具有崩防效果的影技，之后可以继续对敌人发动连续攻击。蓝色的练技槽在玩家进行攻击时会慢慢累积，另外装备拥有“骑神”效果的道具骑马时，练技槽也会自动增加，涨满后自动增加1个练技数。

战技



本作增加的新系统，每名角色初始时都有1种战技，等级提升至20、40时还能各习得1种新战技，通过点击下屏的图标并消耗一定的练技数就能发动。玩家在挑战一些难度较高的任务时选用合适的战技能够起到极佳的效果，比如在限定时间极短的任务时使用“神算”，或是在要求达到一定连击数时使用“连舞”等等。除了全体效果的战技外，其他的效果都是对玩家当前操作的角色而言的，比如使用其他角色的“觉醒”能让当前角色回复2个练技数，进而采取下一步的战术。游戏中还存在着多人一起使用的协力战技，首先要求玩家所选用的角色间具备特定的组合，发动时则需要消耗全部参与角色的练技数。右表给出所有战技的效果以及拥有该战技的角色或组合，供各位玩家参考。

战技	效果	消耗	角色/组合
猛攻	30秒内攻击力提升	2	真田幸村/柴田胜家/岛津义弘/前田利家
连舞	30秒内连击数增加量提升	1	浅井长政/立花訚千代/风魔小太郎/加藤清正
狙击	30秒内矢和铳的攻击附带修罗属性	3	杂贺孙市/稻姬/伊达政宗/德川家康
鼓舞	60秒内我方全军攻击力提升	3	上杉谦信/加藤清正/立花宗茂/甲斐姬
奋迅	30秒内攻击力大幅提升	3	原创主角
乱舞	30秒内连击数增加量大幅提升	2	伊达政宗/丰臣秀吉/直江兼续
地流	30秒内属性攻击强化	2	浓姬/稻姬/立花訚千代/甲斐姬
天流	30秒内属性攻击大幅强化	3	织田信长/杂贺孙市/服部半藏
炸裂	30秒内攻击命中后必定让敌人硬直	3	真田幸村/明智光秀/立花訚千代/加藤清正
粉碎	30秒内敌方防御无效	3	前田庆次/前田利家/柴田胜家/福岛正则
坚守	30秒内防御力提升	1	石田三成/直江兼续/柴田胜家
波断	30秒内不会受到矢和铳的伤害	1	阿国/杂贺孙市/ガラシャ
铁壁	15秒内受到攻击体力不减	2	本多忠胜/北条氏康
坚阵	60秒内我方全军防御力提升	2	岛左近/竹中半兵卫/毛利元就
根性	30秒内体力不会降至0	2	岛津义弘/甲斐姬/福岛正则
忍耐	30秒内防御力大幅提升		真田幸村/お市/黑田官兵卫
绝阵	60秒内我方全军防御力大幅提升	3	武田信玄/德川家康/石田三成
金刚	30秒内受到攻击不会硬直	3	本多忠胜/岛津义弘
灭流	30秒内受到属性攻击的伤害减少	2	明智光秀/石田三成/长宗我部元亲
无敌	30秒内受到攻击体力不减	3	武田信玄/岛左近/立花宗茂
果敢	回复1格无双槽	2	原创主角
开眼	回复1个练技数	1	お市/ねね/ガラシャ
斗志	30秒内持续回复无双槽	3	伊达政宗/浓姬/绫御前
苛烈	回复2格无双槽	3	ねね/竹中半兵卫/绫御前
加护	30秒内体力持续回复	4	阿国/浅井长政/长宗我部元亲
觉醒	回复2个练技数	2	竹中半兵卫/森兰丸/毛利元就
献身	自身体力减少，同伴的体力回复	1	くのいち/森兰丸/稻姬
共鸣	60秒内取得回复道具时，其他人也一起回复	3	お市/ねね/くのいち
回复	体力回复	4	原创主角
俊足	30秒内移动速度提升	1	明智光秀/くのいち/服部半藏/丰臣秀吉
混乱	30秒内敌方士气减少	3	织田信长/北条氏康/浅井长政
智谋	60秒内时间流逝减缓	1	德川家康/黑田官兵卫
立身	60秒内击倒敌人飞经验增加	3	阿国/丰臣秀吉/今川义元
神速	60秒内我方进军速度提升	2	武田信玄/立花宗茂/服部半藏
畏怖	30秒内敌方全军能力减少	2	前田庆次/前田利家/黑田官兵卫
觉悟	体力减少时给周围敌人造成伤害	2	森兰丸/今川义元/长宗我部元亲/福岛正则
恐慌	30秒内敌方士气大幅减少	4	上杉谦信/毛利元就
神算	60秒内时间流逝大幅减缓	2	岛左近/直江兼续
梦幻	随机发动一种战技效果	3	浓姬/今川义元/风魔小太郎/ガラシャ
威压	让周围的敌人胆怯气绝	3	前田庆次/织田信长/风魔小太郎/绫御前
震撼	30秒内敌方全军能力大幅减少	3	上杉谦信/本多忠胜/北条氏康
鬼神	30秒内攻击力大幅提升	3	前田庆次+阿国/本多忠胜+稻姬/前田利家+柴田胜家/加藤清正+福岛正则/くのいち+甲斐姬
一闪	30秒内攻击附加最高等级的修罗属性	4	くのいち+服部半藏+ねね+风魔小太郎
风雷	30秒内攻击附加最高等级的闪光和烈空属性	4	立花訚千代+立花宗茂
刚弹	30秒内射击和冲击波的攻击附加修罗属性	4	杂贺孙市+ガラシャ
无双	同时具有地流、炸裂、粉碎的效果	4	前田庆次+本多忠胜
不屈	60秒内我方不会败走	3	真田幸村+石田三成+直江兼续/织田信长+浓姬+森兰丸/武田信玄+今川义元+北条氏康
不败	同时具有金刚、无敌的效果	3	本多忠胜+立花宗茂
复活	我方全军体力回复	3	竹中半兵卫+黑田官兵卫/石田三成+岛左近
全快	体力全回复	3	织田信长+浓姬/明智光秀+ガラシャ/上杉谦信+绫御前/お市+浅井长政/丰臣秀吉+ねね
激昂	无双槽全回复	3	真田幸村+くのいち/前田庆次+前田利家/明智光秀+长宗我部元亲/上杉谦信+武田信玄/杂贺孙市+伊达政宗
友情	全角色的无双槽全回复	4	石田三成+加藤清正+福岛正则/黑田官兵卫+竹中半兵卫+毛利元就/立花訚千代+立花宗茂+岛津义弘
祝福	全角色的体力全回复	5	お市+浓姬+ねね
霸气	给周围敌人造成伤害	3	织田信长+丰臣秀吉+德川家康/上杉谦信+武田信玄+北条氏康
天惠	全角色的体力和无双槽全回复	5	原创主角+任意3名友好度为“亲密”以上的角色
神雷	给战场上的全部敌人造成伤害	5	原创主角+任意3名友好度为“亲密”以上的角色



任务&士气

战斗中伴随着大量的任务是“《战国无双》系列”的特点，本作的任务有“达成条件”和“奖励条件”之分，比如限制为3分钟内完成的任务，若是在1分钟内完成还可以得到武器、道具等额外奖励，诸如此类。具体的条件可以在菜单中的“ミッション”一栏查看。每个关卡都有一个限制多、难度大的金色任务，该任务关系到角色们的专属武器。如果玩家嫌不断弹出的任务提示影响了游戏的流畅度，可以在“各种设定”－“环境设定”中把“ミッション演出”一项调成“OFF”。

本作中敌我的士气槽是相互独立的，并不会“此消彼长”，降低敌方士气的方法有完成任务或击倒敌将，与此相对的，任务失败或我方武将败走时，我方的士气也会减少，另外援军出现的事件能够提升一定的士气值。当敌方士气较高时，地图上的部分区域会呈现红色状态，处在该范围内的敌人各方面的能力都会得到一定的强化，深红色区域内的敌人则会更进一步强化。高难度下面对具有强化效果的敌人非常棘手，因此要在降低敌方士气、解除强化效果后，再把战线一步步推进，有降低敌方士气效果的战技在此时也能发挥不小的作用。

友好度

原创主角与史实角色间有着友好度的设定，分为普通、良好、信赖、亲密4个等级。除了完成关卡后的固定事件外，玩家还可以选择与某位角色进行对话事件。战后可进行的对话事件是按照参战的武将及友好度高的武将为优先的，在战前选择人物时，角色头像边有红色“！”号即表示战后可以触发对话事件，部分事件是限定关卡的，比如与浓姬在本能寺之变后的对话。

玩家在对话中作出的选择会对友好度有影响，角色头像边有直观的↑、↓箭头表示。当角色的友好度到达亲密，就可以在“よろず屋”－“外见变更”中选择他的武器模组（风魔小太郎除外）。而集齐某位全色的全部对话事件后，还可以获得其Q版原画一张。想要解锁某角色，令其在全部关卡皆可用，需要通过固定的章节并且与该角色的友好度到达良好或信赖以上。



除了对话事件的影响外，一同出战的角色也会提升少量的友好度，而在战斗中被玩家击倒的角色友好度则会略微下降。拿取专属武器的前提是该角色的友好度在该战前或战后能到达“亲密”（到达亲密后再下降则无影响），并以“難しい”难度完成指定关卡的金色任务。

杂货店

无双演武模式下按Y键可以进入杂货店（よろず屋），其功能如下：1.身支度——更换角色的武器、装备；2.军马购入——购入战马（战马的出现条件参见表格）；3.卖却——贩卖武器、道具；4.武器锻工——可以选择武器合成或是道具合成，前者是用一把武器为素材强化另一把武器，后者则是通过消耗道具给武器增加项目栏或是属性；5.外见变更——改变原创主角的服装、防具或是武器模组（服装的解锁条件参见下表）；6.コイン交换——使用3DS系统内的游戏币交换金钱，比例是1：100。

战马	出现条件
栗毛	–
望月	完成第一章并购入栗毛
小云雀	完成第二章并购入望月
樱野	完成第三章并购入小云雀
鹿毛	–
薄墨	完成第一章并购入鹿毛
鬼鹿毛	完成第二章并购入薄墨
三国黑	完成第三章并购入鬼鹿毛
苇毛	–
百段	完成第一章并购入苇毛
百里黑	完成第二章并购入百段
白云	完成第三章并购入百里黑
松风	与前田庆次的友好度达到亲密并购入樱野、三国黑、白云

服装	解锁条件
标准服装	初始获得
轻装服装	完成第一章
重装服装	完成第三章
轻装防具	完成第二章
重装防具	完成最终章



武器锻工



角色的武器有力量（パワー）、普通（ノーマル）、速度（スピード）之分，力量型攻击力高但速度较慢，速度型则与之相反。过关后结算时得到的武器是随机的（完成任务奖励时得到的质量较高），最多拥有2种属性、6项附加能力，等级则是固定为1级。玩家每次对武器进行强化，合成后武器的属性和类型保持不变，等级则提升1级，最高为10级，即每把武器只能强化9次。武器附加的能力有：攻击力、防御力、体力、运、敏捷性、马术、攻击范围、间接攻击、无双增加、练技增加，共10种。而武器锻工则分为“武器合成”与“アイテム合成”两种。

在“武器合成”时，作为素材的武器等级越高，所能提供的基本能力加成值也越高，而当素材武器与原材料具有相同附加能力时，那么合成后该项目所提升的点数有额外加成。以A表示原材料武器，B表示素材武器，合成时的点数加成公式参看表格，所得结果取整数位。

基本加成	等级B/2+1
额外加成（能力B＞A时）	（B–A）/5
额外加成（能力B＜A时）	B＜40，+1
	40≤B＜60，+2
	60≤B＜80，+3
	80≤B，+4

举例说明，当1级、攻+30的武器A，与1级、攻+20的武器B合成时，得出的武器C为攻+32（基本+1、额外+1）；当1级、攻+30的武器A，与2级、攻+20的武器B合成时，得出的武器C为攻+33（基本+2、额外+1）；当1级、攻+30的武器A，与1级、攻+50的武器B合成时，得出的武器C为攻+35（基本+1、额外+4）。因此想要打造一把好武器时，建议优先把素材合到10级，由于本作中角色的专属武器都是10级、且可以重复拿取，这也成了绝佳的合成素材。

“アイテム合成”时也可以用道具提升武器的能力，当素材道具与原材料武器具有相同附加能力时，能力加成为道具数值÷5，若没有则只+1。由于武器的附加能力不一定是6项全开的，道具合成的真正意义在于利用带有技能效果的道具，给武器开启1格附加能力栏，随后就可以用其他道具给武器追加新的附加能力。珠类道具只能提升现有属性的等级，晶体则可以附加全新的属性。道具名称后面的“スロット”表示其适用于哪一个装备栏，属性和技能的具体效果参看下表。

属性	效果
红莲	一定时间内给与敌方炎属性伤害
裂空	攻击时无视防御，给与敌方一定的追加伤害
冻牙	一定几率让敌方冻结，该状态下的敌人防御力下降
闪光	给予周围的敌人雷属性连锁伤害
修罗	一定几率直接击倒敌兵，或按比例给敌将造成伤害
技能	**效果**
药活	回复道具的回复量提升
背水	濒死时攻击力、防御力提升
乱击	随着连击数的增加、攻击力提升
秘技	使用影技时一定几率不消耗练技数
再临	体力耗尽后可以复活一次
灵验	战技效果时间延长
虎乱	可直接发动无双秘奥义
不动	受到攻击不容易硬直
骑神	乘骑状态下练技槽徐徐增加
瞬跃	跳步后有一定的无敌时间

通信要素



本作的通信有“无意识通信（いつの间に）”和“邂逅通信（すれちがい）”两种，前者是接收官方发布的《周刊天下统一》以及下载关卡，后者则是玩家间的互动，除了能交换战历资料外，还可以进行“邂逅通信合战”。玩家需要先在“すれちがい设定”中设置自己的军团，军团需由4名武将组成，每位角色都有自己的统帅值，4人统率的总和不能超过100。而武将还有拥有自己的战法，具体效果参见下表。

战法	效果
强袭	向敌方1人发动1.5倍的攻击
奋战	向敌方全体发动1.3倍的攻击
暗讨	一击击倒敌方1人（1次战斗中只能用1次）
治愈	回复我方的体力（1次战斗中只能用3次）

之后还需要设置己方的阵型，共有4种阵型可选。

阵型	攻击力	防御力	敏捷性
鱼鳞	5	2	2
鹤翼	3	3	3
方圆	2	5	2
长蛇	2	2	5

从表格中可以看出，鹤翼阵是平衡阵型，而鱼鳞、方圆、长蛇则分别倾向于攻击、防御、敏捷。4种阵型间还有相互克制关系：鱼鳞→方圆→长蛇→鹤翼→鱼鳞（注：官方说明书中的阵型克制关系有误）。最后还需要设置“配信武器选择”（提供给其他玩家的战利品），并在“メッセ-ジ入力”中输入自己军团的台词。“主人公名变更”则是本作在作成主角后修改姓名的惟一方法。

在一切设置完毕后，就可以选择“合战”与邂逅通信中遇到的玩家军团或是无意识通信中官方提供的“周刊天下统一军团”进行对战。如果我方军团中有角色与敌方军团的角色关系不佳（如柴田胜家与丰臣秀吉），则我方角色在战斗中能力会有所下降，反之如果有关系好的角色在敌方军团中（如绫御前与上杉谦信），则我方角色的能力会提升。在自动战斗中把敌方的武将全部击倒后便宣告胜利，我方武将的友好度会上升，还可以获得玩家设置的战利品或是官方配送的“受信武器”。而想要获得“受信武器”，需要先点击该项选择武器后，进入无双演武的任意一关（难度不限），战场中会发生“荷驮头、出现”的事件，此时前去将其击破，战后就能获得相应的武器了。

成就拼图

在“宝物库-战历-プレイヤ-”项目中，有一张5×3的拼图，每一块都需要玩家达成一定的条件才会出现，有点成就和奖杯的意味，在邂逅通信时拼图也会作为自己的资料展示给其他玩家。下面是全部15张拼图的解锁条件。

1-1	无双演武通关
1-2	除外传以外，无双演武全剧本过关
1-3	除外传以外，无双演武全剧本以地狱难度过关
1-4	总游戏时间到达100小时
1-5	无双演武全剧本的全部任务完成
2-1	无双演武全剧本的全部任务以奖励条件完成
2-2	看过全部事件
2-3	全部角色可用
2-4	全部角色99级
2-5	全部角色的友好度达到“亲密”
3-1	获得全部武器
3-2	获得全部装备道具
3-3	获得全部战马
3-4	习得全部战技
3-5	所持金达到50000以上

关卡攻略



新开游戏时需要作成主角，原创男、女主角的动作和特殊技都有所不同。初期的测试问题会决定主角的性格，并影响其能力类型和成长类型。由于本作中角色在等级到达99并取得了专属武器后，继续战斗会出现“限界突破”的文字提示，此后该角色的各项能力就能突破上限值继续成长，因此玩家也无需太在意初期的性格测试。回答完全部的测试问题后，需要利用触控笔在下屏按照提示划出一道轨迹，游戏才会正式开始。第一次进行关卡时能使用的角色是固定的，再次进行时才能自行更换，而剧情解说、角色对白在第二次进行该关卡时可以按START键跳过。初始时可选的难度为：やさしい、普通、難しい，普通难度以上通关后出现地狱难度。

下文攻略主要介绍关卡中出现的任务，当玩家改变武将配置时，部分条件诸如“敌人全部由××击倒”、“××的体力保持在一半以上”所指定的角色也会发生变化，玩家们需要注意任务时的具体提示。每关都有一个金色任务，在“難しい”以上难度完成指定关卡的金任务，就能在战后结算时得到角色们的专属武器。由于金任务的具体触发条件较难判明，笔者会给出自己拿到专属武器时的打法路线供各位玩家参考。如果玩家用同样的方法没能触发金任务，建议在过关时间上多下功夫，一切敌将击破的任务也务必要亲自完成。

关卡开放条件

本作共有5章合计40个关卡（发售后还利用无意识通信追加了6关），除前三章外，后两章的关卡有一定的开放条件，大多要求玩家与某些武将的友好度累积到一定值，玩家只需把指定武将的友好度尽皆提升到“亲密”级别即可。下面是具体的开放条件。

关卡名称	开放条件
最终章・伏见城の战い（西军）	与石田三成、岛左近、岛津义弘、杂贺孙市的友好度累积到一定值
最终章・伏见城の战い（东军）	与德川家康、本多忠胜、服部半藏、福岛正则的友好度累积到一定值
最终章・关ヶ原の战い（西军）	与石田三成、岛左近、岛津义弘、杂贺孙市的友好度累积到一定值，并完成“伏见城の战い（西军）”
最终章・关ヶ原の战い（东军）	与石田三成、岛左近、岛津义弘、杂贺孙市的友好度累积到一定值，并完成“伏见城の战い（东军）”
最终章・第二次上田城の战い（西军）	与真田幸村、くのいち、甲斐姬的友好度累积到一定值
最终章・第二次上田城の战い（东军）	与本多忠胜、稻姬、服部半藏的友好度累积到一定值
最终章・长谷堂の战い（西军）	与直江兼续、绫御前、前田庆次的友好度累积到一定值
最终章・长谷堂の战い（东军）	与伊达政宗、杂贺孙市的友好度累积到一定值
最终章・柳川攻防战（西军）	与立花宗茂、立花訚千代、岛津义弘的友好度累积到一定值
最终章・柳川攻防战（东军）	与加藤清正、黑田官兵卫的友好度累积到一定值
最终章・大坂城冬の阵（丰臣军）	与真田幸村、石田三成、加藤清正、岛左近的友好度累积到一定值
最终章・大坂城冬の阵（德川军）	与德川家康、伊达政宗、稻姬、本多忠胜的友好度累积到一定值
最终章・大坂城夏の阵（丰臣军）	完成“大坂城冬の阵（丰臣军）”
最终章・大坂城夏の阵（德川军）	完成“大坂城冬の阵（德川军）”
外传・御馆の乱	完成第二章
外传・缘结び神社の战い	无双演武通关，并且阿国、お市、浅井长政是可使用角色
外传・东西无双决战（东军）	无双演武通关，并且本多忠胜、立花宗茂是可使用角色
外传・天正伊贺の乱	完成第三章

第一章 群雄割据

1546年 河越夜战 （难度：1★）

胜利条件	击倒上杉宪政
败北条件	北条氏康或北条纲成败走
战后事件	氏康の教え

それを见つける方法の教えを请う	无影响
そんな教えは请わない	北条氏康友好度↑

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
美少年工作	2★	1分钟内完成	金钱	击倒长尾宪景，对福岛弁千代的工作进行援护	战斗开始后触发
巡回兵	1★	30秒内完成	金钱	击倒太田资正	1个战场任务结束后触发
不稳な气配	1★	1分钟内完成	金钱	击倒太田资顕、难波田宪重	2个战场任务结束后触发
河越の夜袭	1★	30秒内完成	金钱	击倒西南砦的守备头	3个战场任务结束后触发
扇谷上杉の灭亡	1★	××的体力保持在一半以上	金钱	击倒上杉朝定	4个战场任务结束后触发
潜伏	3★	××生存	经验	击倒藤田康邦、长野业正	玩家进入东南砦后触发
上杉の足骚き	4★	敌人全部由××击倒	武器	在长尾当长回到山内上杉本阵前将其击倒	玩家靠近长尾当长后触发
志のために	1★	1分钟内完成	金钱	击倒武田信玄、高坂昌信	“扇谷上杉の灭亡”结束或玩家进入上杉本阵后触发
越后より	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒绫御前，阻止其靠近北条纲成	“志のために”结束后触发
逃亡剧	5★	敌人全部由××击倒	武器	击倒足利晴氏，阻止其到达退却地点	*参看打法要点

专属武器 北条氏康——戒杖刀天常立

打法要点 出现金任务的关键是在风魔小太郎未被击退且玩家的体力损耗不多的前提条件下，完成前8个任务，再击倒绫御前。玩家在完成“不稳な气配”后就可以让主角骑马向东南移动，北条氏康一侧只要击倒守备头并进入西南砦，就会出现砦门开启的提示。优先控制主角击倒东南砦隐藏的两名敌将，再返回地图中央对付即将出现的武田信玄。绫御前的移动较为缓慢，可以制定方针让NPC缠住她，玩家自行移动先去完成其他的任务。

1555年 严岛合战 （难度：1★）

胜利条件	击倒陶晴贤、弘中隆包
败北条件	毛利元就或宫尾城守备头败走；陶晴贤到达退却地点

战后事件	元就隐居
然となら	毛利元就友好度↑
实はまだ…	无

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
诘所确保	1★	敌人全部由××击倒	金钱	压制严岛神社的3个诘所	战斗开始后触发
伏兵	1★	敌人全部由××击倒	金钱	找出并击倒3个隐密头（限制时间3分钟）	“诘所确保”结束或与隐密头相遇后触发
宫尾城防卫	2★	桂元澄的体力保持在一半以上	经验	在我方水军到达前，阻止敌武将入侵宫尾城（坚守3分钟或击倒3名敌将）	“诘所确保”或“伏兵”结束后触发
门番	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒中央砦的2个守备头	“宫尾城防卫”结束或玩家靠近守备头后触发
阵包围网	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒30个敌兵，并确保我方武将不败走	“宫尾城防卫”结束、我方水军到达后触发
必杀	1★	1分钟以内完成	金钱	达成50 连击	“阵包围网”发生后触发
宫尾城再び	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒新出现的4名敌将	5个战场任务结束后触发
舞	2★	敌人全部由××击倒	经验	用无双奥义击倒野上房忠	“阵包围网”结束后触发
最后の足掻き	3★	敌人全部由××击倒	武器	击倒山崎兴盛	进入西南砦后触发
俊足	5★	敌人全部由××击倒	道具	阻止陶晴贤、弘中隆包突破南之关	*参看打法要点

专属武器 毛利元就——阳神八咫乌

打法要点 完成前8个任务并确保没有敌人进入过宫尾城，在敌主将逃亡剧情时我方会发生“三失之誓”的对话，只要时间没有损失太多，金任务便会顺利开启。因此本关的压力在于“宫尾城防卫”和“宫尾城再び”时的敌方的两波攻势。善加利用毛利隆元的战技“连舞”和“智谋”，就可以快速达成连击要求并减缓时间流逝，毛利元就的“恐慌”也能让战斗压力锐减。操控两人分兵拒敌，迅速击倒来犯的敌将就十拿九稳了。“最后の足掻き”对金任务无影响，有余力的时候过去触发即可。

1557年 第三次川中岛の战い（难度：2★）

胜利条件	击倒武田信玄

败北条件	上杉谦信败走

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
旭山城再兴	2★	××的体力保持在一半以上	金钱	我方工作队长被全灭之前，上杉谦信到达旭山城迹地	战斗开始后触发
门を开けよ!	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒饭富虎昌，确保通向旭山城迹地的进军路线	战斗开始后触发
葛山城夺回	3★	敌人全部由××击倒	武器	击倒马场信房夺回葛山城	进入西北的葛山城后触发
上杉の策略	2★	任务发生后到完成前，击破数保持在50人以下	经验	把内藤昌丰引到善光寺	“门を开けよ”结束或玩家靠近内藤昌丰后触发
岛左近、出击	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒岛左近	“旭山城再兴”与“门を开けよ”结束后触发
激战！上野原の战い	4★	1分钟以内完成	道具	击倒上野原的3名敌将，防止绫御前败走	“岛左近、出击”结束后触发
扫讨	2★	1分钟以内完成	经验	击倒武田信玄以外的所有敌将（限制时间3分钟）	5分钟后仍未完成前6个任务或绫御前被击退后触发
信玄、退却	5★	敌人全部由××击倒	武器	击倒武田信玄，阻止其到达退却地点	*参看打法要点

专属武器 上杉谦信——天业云；绫御前——天轮圣巫杖

打法要点 “快”是本关最大要点，非任务相关的敌将统统无视。战前建议先把主角和上杉谦信的初始位置对换，这样一开战谦信就可以拨马进入旭山城，加快任务的完成效率。引诱内藤昌丰时不要走得太快，确保他进入善光寺、出现任务完成的字样后再离开，记得抽空派人击倒西北葛山城的守备头并进去干掉马场信房。在东侧战场成功击倒岛左近后直接杀入南边的关口，任务触发前就可以开始攻击敌将，干掉3名后停止杀敌，以免过多的战死的台词拖延时间。在5分钟内完成前6个任务，金任务就会出现，而“扫讨”和“信玄、退却”只能触发其一，想一次性达成全任务是不可能的。

1560年 桶狭间の战い （难度：2★）

胜利条件	击倒今川义元
败北条件	织田信长败走
战后事件	三州错乱
信长には成すべき未来が见えているな	织田信长友好度↑

秀吉には成すべき未来が见えているな	羽柴秀吉友好度↑
それを求めて旅をしている	羽柴秀吉友好度↑
はい、漠然とですが	羽柴秀吉友好度↑

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
鹫津砦防卫	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒朝比奈泰朝、井伊直盛，防止织田秀敏败走	战斗开始后触发
善照寺砦への刺客	2★	××的体力保持在一半以上	金钱	击倒濑名氏俊，阻止其入侵善照寺	1个战场任务结束或玩家靠近濑名氏俊后触发
兵粮入れ	4★	任务发生后到完成前，击破数保持在50人以下	武器	击倒7名输送队长，阻止其进入大高城	2个战场任务结束或玩家靠近德川家康后触发
家康出阵	2★	1分钟以内完成	经验	击倒德川家康，阻止其进入大高城	“兵粮入れ”成功后触发
家康退却	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒德川家康，阻止其到达退却地点	“兵粮入れ”失败后触发
主のために…	4★	1分钟以内完成	道具	在击倒德川家康前，先击倒服部半藏	德川家康未被击退的情况下，进入西南的大高城后触发
猛将・本多忠胜参上!	4★	1分钟以内完成	武器	在击倒德川家康前，先击倒本多忠胜	德川家康未被击退的情况下，靠近本多忠胜后触发
丸根城の危机	2★	佐久间盛重的体力保持在一半以上	经验	击倒菅沼定盈，防止佐久间盛重败走	3个战场任务结束或玩家靠近菅沼定盈或佐久间盛重后触发
今川本阵奇袭	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒蒲原氏德、松井宗信，奇袭今川本阵	*参看打法要点
真・今川本阵奇袭	5★	1分钟以内完成	道具	玩家控制的全员进入今川本阵（限制时间3分钟）	*参看打法要点

专属武器 お市——木花开耶・簪；浓姬——蛭蚚

打法要点 一开始先快速完成前面几个任务，想要在击倒家康前先干掉服部半藏和本多忠胜，必须完成“兵粮入れ”才能确保德川军不撤退给玩家赢得更多的时间。7名输送兵长有盾牌，难以破防的他们容易拖延时间，可以采用主角的“果敢”不断用无双技迅速击破。服部半藏位于西南城砦，带有强化效果的本多忠胜则十分难缠，还是建议用主角不断放无双来解决。派人阻击家康的同时其他人向今川本阵挺进，注意不要先靠近蒲原氏德与松井宗信，否则会出现奇袭失败事件。待其他任务尽皆结束后“今川本阵奇袭”就会触发，其与金任务“真・本阵奇袭”是不冲突的，本关的任务完成速度一定要够快。



1561年 第四次川中岛の战い（难度：3★）

胜利条件	击倒上杉谦信
败北条件	武田信玄败走或全部诘所陷落
战后事件	再战を期す

王道とは何ですか	武田信玄友好度↑
何故あなたは王道を掲げるのですか	武田信玄友好度↑

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
啄木鸟战法、破れたり	4★	××的体力保持在一半以上	道具	击倒上杉谦信（限制时间1分钟）	战斗开始后触发
别动队、本体と合流	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒甘粕景持、直江景纲、色部胜长，防止岛左近败走	战斗开始后触发
战场の华	3★	××的体力保持在一半以上	经验	击倒绫御前	“啄木鸟战法、破れたり”结束、玩家靠近绫御前后触发
激战！八幡原の战い	1★	武田信繁生存	金钱	击倒50名敌兵	“啄木鸟战法、破れたり”和“别动队、本体と合流”结束后触发
救出作战	4★	敌人全部由××击倒	武器	击倒守卫上杉本阵的3名守备头，救出山本勘助	2个战场任务结束或山本勘助的体力不满50%后触发
海津城の危机	4★	内藤昌丰生存	金钱	击倒加地春纲、水原隆家，阻止其入侵海津城	玩家侵入工作地点或4个战场任务结束后触发
善光寺制压	3★	1分钟以内完成	经验	击倒鬼小岛弥太郎，压制善光寺	玩家进入北侧的善光寺后触发
信玄の评价	2★	1分钟以内完成	金钱	达成100连击（限制时间3分钟）	3个战场任务结束后触发
武田军、完胜！	5★	1分钟以内完成	武器	压制所有的诘所（限制时间3分钟）	*参看打法要点

专属武器 武田信玄——天孙降临

打法要点 出现金任务的前提是其他任务全部完成且玩家控制的角色无一被击退。一开始不用管被包围的山本勘助，初次击倒谦信后派一人去北侧的善光寺触发任务并压制诘所。岛左近方面干掉初始位置的3名敌将后，也别忘了压制诘所。由于东南角的海津城会受到偷袭，要提前委任一人卡好位置，在人多的地方活用岛左近的援护射击特技则不难达成100连击的任务，深陷包围的同伴感觉吃紧时多使用“坚阵”来强化防御。合力干掉上杉本阵周围的守备头后不要急着击倒绫御前，边打边压制诘所才能为最后完成“武田军、完胜”的任务减轻压力。



1562年 关东出兵（难度：3★）

胜利条件	击倒上杉谦信
败北条件	北条氏康或本阵头败走
战后事件	关东からの旅立ち

はい	北条氏康友好度↑
无理です	无影响

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
松山城攻防战	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒太田资正，压制松山城	战斗开始后触发
调略阻止	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒宇佐美定满，阻止其到达小山城	战斗开始后触发
仓贺野城攻防战	3★	1分钟以内完成	道具	击倒仓贺野尚行、金井秀景，压制仓贺野城	玩家进入仓贺野城后触发
绫御前动く	2★	××的体力保持在一半以上	金钱	击倒绫御前、小田氏治、菅谷胜贞、菅谷政贞，阻止其到达北条本阵	2个战场任务结束后触发
越后の忍び	2★	1分钟以内完成	经验	击倒全部4名轩猿众（限制时间3分钟）	“绫御前动く”发生或3个战场任务结束后触发
唐泽山城攻防战	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒柿崎景家、甘粕景持，防止佐野昌纲败走	“绫御前动く”结束或玩家靠近佐野昌纲后触发
信玄の前で	4★	1分钟以内完成	武器	达成150连击（限制时间3分钟）	武田信玄未被击退的情况下、5个战场任务结束后触发
合流	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒直江景纲和本庄繁长	5个战场任务结束后触发
武の证明	5★	敌人全部由××击倒	道具	击倒150名敌兵（限制时间2分钟）	*参看打法要点

专属武器 风魔小太郎——暗御津破

打法要点 想触发金任务需要在完成前8个任务、击倒大量敌将后再进入上杉的本阵范围，几个容易出纰漏的任务玩家需要注意。绫御前是骑马而来的，其后的3名武将速度也很快，靠AI控制不可能挡得住，任务开始后务必手控角色快速将其击倒；4个轩辕众的位置分散且移动快，安排角色前去击破的同时要合理利用马匹；150连击的任务借助风魔小太郎的“连舞”战技不难达成；“合流”任务中如果没有及时挡住敌将，可以站在敌方本阵门口引诱他出来再击倒，金任务不触发切勿冲入本阵；最后的2分钟击倒150人压力不小，小太郎的高速移动无双技是达成的关键，骑马无双也能达到同样的效果，如果有增加攻击等辅助效果的战技此时也不要吝惜了。

1564年 稻叶山城の战い（难度：3★）

胜利条件	击倒织田信长
败北条件	竹中半兵卫或斋藤龙兴败走；稻叶山城全部诘所陷落
战后事件	三顾の礼
热意を感じるし、会ってあげてよ	羽柴秀吉友好度↑
金ぴかねずみ猿に会う必要などない！	竹中半兵卫友好度↑

信长はいい人だ。正义のんだし	无影响（对话无法继续）
秀吉に仕えれば？きっと面白いよ	羽柴秀吉友好度↑
ああ、そのつもりだ	羽柴秀吉友好度↑
そんなつもりじゃなかったよ…	无影响（对话无法继续）

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
敌包围	2★	××的体力保持在一半以上	金钱	击倒100名敌兵（限制时间3分钟）	战斗开始后触发
东からの进军	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒浓姬	战斗开始后触发
合流作战	4★	1分钟以内完成	武器	击倒峒尾吉晴或蜂屋赖隆，阻止其合流	5个战场任务结束或玩家靠近信长本阵后触发
南からの动き	2★	竹中重矩生存	经验	击倒柴田胜家、前田利家，阻止其入侵稻叶山城	1个战场任务结束或玩家靠近浓姬后触发
墨俣城筑城	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒敌工作队长，阻止其到达西南砦	“敌包围”与“南からの动き”结束后触发
火计の予感	4★	敌人全部由××击倒	道具	击倒火计兵长，阻止其入侵稻叶山城	“墨俣城筑城”结束后
镇火	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒黑田官兵卫，阻止火药的供给	“火计の予感”失败后触发
稻叶山城奇袭	2★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒黑田官兵卫，阻止其入侵稻叶山城	“火计の予感”成功后触发
里切り者发见！	3★	1分钟以内完成	道具	击倒安藤守就、稻叶一铁、氏家卜全	6个战场任务结束或玩家靠近信长本阵后触发
逆火计	5★	××的体力保持在一半以上	武器	护送火计兵长到达织田本阵	*参看打法要点

专属武器 竹中半兵卫——十二方八将针

打法要点 金任务的触发条件不难，不过作为第一章的最后一关，本战一开始的压力就比较大，玩家需要在挡住柴田胜家等3将攻势的同时击倒100人。前往墨俣筑城的工作兵长移动不慢，抽空委派一人骑马过去干掉。“火计の予感”完成后耐心清掉周遭的敌兵，待黑田官兵卫出现后先去阻止敌将会合以及击倒美浓三人众（此任务必须完成）。击倒官兵卫后进入西北的城砦可以在诘所边发现黑色的火药箱，此时切勿用攻击把火药箱打烂，要静待竹中半兵卫说完相关的台词后金任务就会出现了。火计兵长前往敌方本阵的途中美浓三人众还会再次出现，一定要全程在兵长的身边进行保护。

第二章 霸王梦幻

1561年 金ヶ崎撤退战 （难度：4★）

胜利条件	击倒浅井长政、朝仓义景
败北条件	任一敌武将到达退却地点
战后事件	死地の果て

信长たちに向かい、うなずく	织田信长友好度↑
耻ずかしげにうつむく	织田信长友好度↑

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
押し寄せる	2★	防卫队长的体力保持在一半以上	金钱	击倒浅井政蝉、阿闭贞征，防止防卫队长败走	战斗开始后触发
朝仓军の追击	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒鱼住景固、真柄直隆	战斗开始后触发
久秀の调略	2★	松永久秀的体力保持在一半以上	经验	护送松永久秀到达朽木元纲处	“押し寄せる”或“朝仓军の追击”结束、或击倒4名以上敌将后触发
浅井军の追击	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒海北纲亲、赤尾清纲、雨森清贞	“久秀の调略”结束后触发
北西砦包围	4★	××的体力保持在一半以上	道具	击倒真柄直澄、满江长逸，阻止其入侵西北砦	2个战场任务结束后触发
工作队、侵入	2★	1分钟以内完成	经验	找出潜伏在森林中的6名工作队长并将其尽数击倒（限制时间3分钟）	4个战场任务结束、或击倒8名以上敌将后触发
乙女の信念	3★	1分钟以内完成	武器	击倒お市	玩家靠近お市后触发
朝仓义景を击破せよ!	4★	敌人全部由××击倒	武器	击倒朝仓义景（限制时间1分钟）	玩家从东北角朝仓本阵背后的门进入后触发
华丽撤退剧	5★	××的体力保持在一半以上	道具	援护我方全部武将到达退却地点	*参看打法要点

专属武器 明智光秀——灵剑布都御魂

打法要点 触发金任务需要完成前6个任务、且我方无武将败走，“乙女の信念”与“朝仓义景を击破せよ”则无影响。这里的关键是快速地击破6名工作队长，可以委派两名角色分头攻击，只要记住其藏身的位置并提前移动就不难完成了。“华丽撤退剧”触发后要保证我方武将不败走，比较考验玩家大范围调度的能力，先从距离脱出地点最近的NPC开始保护。不过AI经常犯傻地去与杂兵缠斗，一旦在小地图上发现他们不怎么移动时，就要过去看看他们是不是被杂兵绊住了脚。我方全部武将成功撤离后再击倒长政和义景即可。

1570年 姉川の战い （难度：4★）

胜利条件	击倒浅井长政、朝仓义景
败北条件	织田信长败走
战后事件	夫妻の绊

绊は力を超えるものかもしれない…	明智光秀友好度↑
か–っ！ほんっと、やっとれんわ!	明智光秀友好度↓

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
市、奋斗	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒お市	“朝仓の盲点”发生后触发
朝仓の盲点	2★	神原康政的体力保持在一半以上	经验	不入侵西砦，把神原康政护送到朝仓景纪处	战斗开始后触发
通せんぼ	3★	1分钟以内完成	道具	击倒真柄直隆、前波吉继，压制中央砦	玩家靠近真柄直隆或前波吉继、或进入中央砦后触发
浅井の将、织田军に潜入!	2★	××的体力保持在一半以上	经验	击倒潜入的远藤直经，阻止其接近织田信长	2个战场任务结束后触发
朝仓进军	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒朝仓军的高桥景业、山崎吉家、河合吉统	“朝仓の盲点”及任意2个战场任务结束后触发
家康の意地	4★	××的体力保持在一半以上	武器	直到战斗结束守护德川家康	“朝仓进军”发生或德川家康的体力不满50%后触发
信じる道	4★	敌人全部由××击倒	道具	击倒浅井长政或お市，阻止其合流	“朝仓の盲点”成功、“市、奋斗”结束的前提下，满足击破敌将10名以上、4个以上战场任务结束、击破数达500人中任一条件后触发
十一段崩し	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒矶野员昌	“朝仓进军”发生或玩家靠近矶野员昌的前提下，满足击破敌将10名以上、4个以上战场任务结束、击破数达500人中任一条件后触发
浅井、朝仓の灭亡	5★	××的体力保持在一半以上	武器	击倒全部敌将（限制时间2分钟）	*参看打法要点

专属武器 前田利家——苇原火远理命

打法要点 快速完成除“家康の意地”以外的7个任务就能触发金任务。阿市第二次登场时会快速向浅井处移动，一定要提前到右侧的诘所卡位争取第一时间击倒。敌将潜入的提示后，地图上看不到的“远藤直经”会从我方佐佐成政初始位置的北侧的诘所出现，靠近后他才会变为红色的敌人。在完成任务的同时也要击倒沿路的所有敌将，否则金任务出现后仅余的2分钟会比较吃紧。

1573年 三方ヶ原の战い （难度：5★）

胜利条件	击倒武田信玄
败北条件	德川家康败走；玩家操控的角色全灭；任一敌将到达滨松城

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
鱼鳞の阵の准备	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒武田胜赖或山县昌景，阻止其合流	战斗开始后触发
鱼鳞の阵に激突	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒真田幸村、岛左近	“鱼鳞の阵の准备”结束或真田幸村、岛左近的体力不满50%后触发
三河武士の意地	2★	××的体力保持在一半以上	金钱	击倒100名敌兵（限制时间2分钟）	“鱼鳞の阵に激突”结束后触发
三河武士の力	1★	1分钟以内完成	金钱	达成100连击（限制时间2分钟）	“三河武士の意地”结束后触发
马场信房の追击	4★	敌人全部由××击倒	道具	击倒马场信房（限制时间1分钟）	玩家靠近马场信房后触发
信玄の罠	3★	1分钟以内完成	武器	击倒三枝守友、小山田信茂	玩家进入西南或东南砦后触发
德川家康の撤退开始	2★	1分钟以内完成	经验	德川家康退至滨松城（限制时间3分钟）	“三河武士の力”及任意3个战场任务结束后触发
德川家康の危机	2★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒武田信丰，阻止其接近德川家康	“德川家康の撤退开始”发生后触发
稻姬の勇气	4★	敌人全部由××击倒	武器	击倒穴山信君，防止稻姬败走	稻姬靠近武田本阵后触发
空城计の真实	2★	1分钟以内完成	经验	击倒真田幸村或岛左近，阻止其合流	“德川家康の撤退开始”结束后触发
三河武士の反击	5★	1分钟以内完成	道具	击倒武田信玄以外的全部敌将（限制时间3分钟）	*参看打法要点

专属武器 无

打法要点 迄今为止难度最高的一关，触发金任务的先决条件是要在德川家康到达滨松城之前完成前9个任务中的其余8个，并尽量保证我方武将不败走。这里建议把家康和忠胜的初始位置互换，一开始就让他掉头向西南砦行进触发并解决伏兵任务。在完成“鱼鳞阵”的两个任务后武田的援军就会出现，玩家要先撤出敌方深红色的士气效果范围。在优先击倒东侧的马场信房后其余人集中在中央地带作战，合理利用家康的“智谋”战技减缓时间的流逝，本多忠胜的“震撼”也可以提高我方杀敌的效率。完成100人斩的任务后随之而来的100连击要借助半藏的分身特技，在人多的地方配合无双技应该不难达成。家康撤离的提示出现后玩家有3分钟的时间完成击倒武田信丰和穴山信君的任务，另外也要安排人提前守在幸村或左近出现的点位，第一时间击倒任意一人后武田本阵开门，金任务也会随着武田的最后一波援军一起出现。



1575年 长篠の战い （难度：5★）

胜利条件	击倒武田胜赖
败北条件	织田信长败走或铁炮兵长全灭

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
武田骑马队・第一阵	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒穴山信君和内藤昌丰	战斗开始后触发
武田骑马队・第二阵	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒3名敌将（限制时间2分钟）	满足1个战场任务结束、玩家击破数达100人、或击破敌将2名以上中任一条件后触发
长篠城主を守る	2★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒真田幸村，防止奥平贞昌败走	2个战场任务结束后触发
传令の阻止	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒土屋昌次，阻止其到达南砦	4个战场任务结束或玩家靠近土屋昌次后触发
鸢ヶ巢山砦の制圧	4★	1分钟以内完成	道具	击倒河洼信实、三枝守友，压制山砦	“长篠城主を守る”发生后玩家进入中央偏南的山砦后触发
隐秘头の阻止	4★	敌人全部由××击倒	武器	击倒3名隐秘头，阻止其突破南之关	玩家靠近小山田昌行后触发
岛左近の进军	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒岛左近，阻止其进入丸山砦	4个战场任务结束或玩家靠近岛左近后触发
中央砦からの进军	4★	敌人全部由××击倒	道具	在武田信丰、真田昌辉从中央砦出击前将其击倒	玩家进入中央砦后触发
くのいちの技	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒くのいち的4个分身	“长篠城主を守る”、“岛左近の进军”结束后触发
最后の死斗	5★	××的体力保持在一半以上	武器	击倒武田胜赖以外的全部敌将，防止我方铁炮兵长败走	*参看打法要点

专属武器 无

打法要点 本关的任务快得让人有些喘不过气，原因在于大部分敌将皆有骑马，且忍者部队的移动也非常迅速。面对武田军的前两阵攻击时，可以派人顺手去把土屋昌次干掉，把敌将的马匹抢过来也能缓解我方多人换乘一马的尴尬。北侧的角色以攻为守慢慢击倒敌将向前推进，而向南进军的角色在幸村出现后建议引到吊桥边开战，以免漏掉稍后出现的隐秘头。成功击倒幸村和左近后，派人分头追击女忍者。战场优势确立后进入中央砦完成任务，稍等一会儿若幸村从南砦再次出击，就说明金任务已成功触发了。注意，整场战斗中都要确保我方5个铁炮兵长不败走。

1577年 手取川の战い （难度：5★）

胜利条件	击倒上杉谦信或压制全部诘所
败北条件	柴田胜家败走或我方3名以上武将败走

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
目の前の危机	2★	1分钟以内完成	经验	击倒直江兼续（限制时间2分钟）	战斗开始后触发
味方を守る	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒本庄繁长，防止泷川一益败走	战斗开始后触发
堰の破坏	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒上杉景胜	满足1个战场任务结束、玩家靠近上杉景胜或击破数达100人中任一条件后触发
东砦の制圧	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒绫御前压制东砦	“堰の破坏”结束后触发
本阵の危机	2★	安藤守就的体力保持在一半以上	经验	击倒千坂景亲、加地春纲、甘粕景持，防止其入侵织田本阵	“堰の破坏”结束后触发
合流阻止	4★	泷川一益的体力保持在一半以上	武器	击倒鬼小岛弥太郎或安田长秀，阻止其合流	玩家靠近西南砦周边后触发
桥の修理	4★	佐久间盛政的体力保持在一半以上	道具	护送工作队长到达西砦	玩家进入北砦后触发
最后の斗争	5★	1分钟以内完成	道具	击倒传令兵长，阻止其到达西北砦	*参看打法要点

专属武器 柴田胜家——金刚武斧

打法要点 一开始受到洪水的阻隔，我方需要各自为战，击倒上杉景胜后道路才会浮出水面。在完成前6个任务后，进入北砦触发关门事件，我方修桥的工作队长就会出现，不过他依然喜欢找杂兵的麻烦，务必控制一人全程护送。“桥の修理”完成后靠近上杉谦信才会发生关门事件，此时敌方的传令兵长从东北角出现，由于我方角色被困在谦信身边，故需提前委派一人挡在其行进道路上。完成金任务后是击倒谦信还是占领全诘所就任凭玩家喜好了。

1579年 木津川口の战い （难度：6★）

胜利条件	击倒毛利元就
败北条件	羽柴秀吉或九鬼嘉隆败走

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
三本の矢	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒毛利元就、吉川元春和小早川隆景（限制时间3分钟）	战斗开始后触发
焙烙玉を止めろ!	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒村上武吉、乃美宗盛，阻止焙烙玉的攻击	战斗开始后触发
海上封锁	4★	1分钟以内完成	武器	击倒平贺元相、儿玉就方	玩家登上西北的船只后触发
杂贺众の狙击	2★	1分钟以内完成	经验	击倒土桥守重、佐竹义昌，阻止杂贺众的狙击（限制时间3分钟）	“三本の矢”、“焙烙玉を止めろ”结束后触发
杂贺の铁炮众	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒杂贺孙市	“杂贺众の狙击”或玩家靠近杂贺孙市后触发
旗舰防卫	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒杂贺孙六等6名武将，守护九鬼嘉隆	“杂贺の铁炮众”及任意3个战场任务结束后触发
隐れ杂贺众・壹	3★	敌人全部由××击倒	道具	击倒潜伏着的关扫部	敌将潜伏的提示后玩家登上南端的船只触发
隐れ杂贺众・贰	3★	敌人全部由××击倒	经验	击倒潜伏着的冈吉正	敌将潜伏的提示后玩家登上西边的船只触发
孙市突击	4★	敌人全部由××击倒	道具	击倒杂贺孙市，阻止其接近九鬼嘉隆	“杂贺の铁炮众”、“旗舰防卫”及任意2个战场任务结束后触发
毛利の奇策	5★	1分钟以内完成	武器	找到并击倒毛利元就，防止我方武将败走	*参看打法要点

专属武器 长宗我部元亲——天津瓮三味星；ガラシャ——伊豆能卖劍

打法要点 与毛利的水战相比前几关难度略有下降，金任务的要点是在完成“孙市突击”前击倒毛利元就以外的全部敌将。“杂贺众の狙击”和“海上封锁”的完成速度要快，在中期的“旗舰防卫”任务时敌方会有一波稍强的攻势，要提前安排武将在我方旗舰附近镇守。敌方潜伏的提示出现后，也要迅速前往两个地点寻找隐藏着的敌人（见图）。当毛利元就和杂贺孙市再次登场时，确定清除了地图上全部敌将（包括毛利旗舰上的毛利辉元和之前潜伏的两名杂贺众），击倒孙市以及毛利辉元后金任务就会出现了。潜伏了的元就会在四个地点中任选其一出现，委派我方4名角色分头搜寻并将其击倒吧！



1582年 本能寺の变 （难度：6★）

胜利条件	击倒明智光秀
败北条件	织田信长败走

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
明智三羽鸟	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒安田国继、古川九兵卫、箕浦大内藏	战斗开始后触发
弓の雨	2★	织田信忠的体力保持在一半以上	金钱	击倒伊势贞兴以及4名弓兵长	战斗开始后触发
根絶やしにせよ	4★	敌人全部由××击倒	武器	击倒肥田带刀和柴田胜定，阻止其接近织田信长	战斗开始3分钟以内完成“明智三羽鸟”和“弓の雨”
明智の火计を阻止せよ！	4★	敌人全部由××击倒	道具	击倒山崎长德和并河易家，阻止火计（限制时间1分钟）	“弓の雨”结束或玩家靠近山崎长德、并河易家后触发
势いを増す炎	4★	××的体力保持在一半以上	武器	击倒5名工作队长，阻止本能寺炎上（限制时间3分钟）	“明智の火计を阻止せよ”成功后触发
父子の合流を阻止せよ！	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒ガラシャ，阻止其到达突破地点	明智光秀撤退的前提下，满足“势いを增す炎”发生、玩家靠近ガラシャ、ガラシャ的体力不满50%或3个战场任务结束中任一条件后触发
本能寺へ	1★	1分钟以内完成	金钱	织田信长到达本能寺本殿	“父子の合流を阻止せよ！”结束后触发
明智军を歼灭せよ！	2★	××的体力保持在一半以上	经验	击倒津田信春、斋藤利三、阿闭贞征，阻止其到达本能寺本殿	“本能寺へ”结束后触发
本能寺の决战	5★	1分钟以内完成	道具	用织田信长击倒明智光秀	*参看打法要点

专属武器 织田信长——蛇之庵正；森兰丸——神剑カムド

打法要点 让无数玩家抓狂的一关，不是因为难度，而是因为金任务的条件实在难以揣测。笔者在信长进入本能寺本殿前达成全任务、击破数达到500的条件下终于触发了金任务。本关的几个有时间限定的任务具有一定难度，没有减缓时间战技的话只能用快马来减少时间上的消耗。由于金任务条件所限，边打还要边积累杀敌数，优先击破武将后站在敌兵逃离的路线上可以快速有效的增加击破数。攒满500后再让信长进入本殿，完成“明智军を歼灭せよ”后如果明智光秀带着一堆杂兵出现，就说明金任务终于触发了（普通情况下是只身一人出现）。

第三章 天下统一

1582年 山崎の战い （难度：6★）

胜利条件	击倒明智光秀
败北条件	织田信孝或羽柴秀吉败走
战后事件	光秀の三日天下

秀吉についていく	羽柴秀吉友好度↑
秀吉についていかない	无影响（对话无法继续）

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
砦を死守せよ！	2★	××的体力保持在一半以上	金钱	击倒伊势贞兴、诹访盛直，防止其入侵西北砦	战斗开始后触发
援军を待て	2★	1分钟以内完成	经验	我方援军到来前，阻止敌方入侵羽柴本阵（坚守3分钟或击倒3名敌将）	战斗开始后触发
天王山の攻防	2★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒松田政近、并河易家，防止羽柴秀长败走	“砦を死守せよ”或“援军を待て”结束后触发
关を突破せよ！	1★	××的体力保持在一半以上	金钱	击倒斋藤利光、津田信春，突破东之关	3个战场任务结束后触发
伏兵发见・壹	3★	敌人全部由××击倒	道具	击倒明智秀满、池田辉家	敌方潜入的提示出现约3分钟后，玩家前往最南端渡口附近触发
伏兵发见・贰	3★	敌人全部由××击倒	武器	击倒斋藤利三、明智巳藏	敌方潜入的提示出现约3分钟后，玩家前往敌军前线北侧的诘所附近触发
明智本阵を目指せ！	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒御牧兼顕，突破北砦	“关を突破せよ”在内的任意4个战场任务结束、或玩家进入北砦后触发
父上のために	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒ガラシャ，阻止其入侵羽柴本阵	ガラシャ潜伏、4个战场任务结束的前提下，完成“明智本阵を目指せ”或“进军路を拓け”后触发
进军路を拓け	3★	敌人全部由××击倒	道具	击倒阿闭贞征，确保我方进军路线	玩家没有入侵明智本阵的前提下，进入东砦后触发
明智军最后の抵抗	5★	××的体力保持在一半以上	武器	击倒200名敌兵（限制时间5分钟）	*参看打法要点

专属武器 ねね——丰玉翔小太刀

打法要点 本关不用太着急进军，想要出金任务除了完成前7个任务外，还要保证我方没有武将败走。完成前两个任务后要控制两名角色即时后撤，第一时间解决出现在天王山南、北的敌军，不能让他们入侵本阵。在游戏进行到3分钟左右时就要前往敌方伏兵出没的两个地点准备迎敌了（见图），注意向北进军的玩家别太靠近敌人的北砦，这样会提早触发ガラシャ潜伏的事件。先稳妥干掉敌方的伏兵和东之关两侧的敌人，再迅速攻下敌方的两个城砦。这样当ガラシャ在南边渡口再次出现时，将其击倒就会触发金任务了。最后的5分钟200名敌兵压力不大，骑马放无双可以轻松完成。



1583年 贱ヶ岳の战い （难度：7★）

胜利条件	击倒柴田胜家、お市
败北条件	羽柴秀吉败走

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
大岩山砦夺还战	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒佐久间盛政，夺回大岩山砦	战斗开始后触发
贱ヶ岳砦攻防战	2★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒德山秀现，防止桑山重晴败走	1个战场任务结束或玩家进入贱岳砦后触发
柴田军防线突破	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒金森长近、不破胜光	“贱ヶ岳砦攻防战”结束后触发
西砦攻防战	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒柴田胜政、山路将监	完成3个战场任务或玩家进入西砦后触发
庆次推参！	1★	1分钟以内完成	经验	击倒前田庆次，阻止其接近羽柴秀吉	“柴田军防线突破”发生或玩家靠近前田庆次后触发
友の元へ	2★	××的体力保持在一半以上	经验	护送羽柴秀吉到达前田利家处（需先击破三木自纲开门）	5个战场任务结束后触发
夫妇の结束	4★	敌人全部由××击倒	武器	击倒お市（限制时间1分钟）	玩家靠近お市后触发
叔父贵のために	4★	1分钟以内完成	道具	击倒前田利家，阻止其与柴田胜家合流	完成“友の元へ”之前进入柴田本阵后触发
贱ヶ岳七本枪	5★	敌人全部由××击倒	道具	击倒柴田胜家，防止七本枪败走	*参看打法要点

专属武器 无

打法要点 本关的金任务要优先保证“贱岳七本枪”不败走，即除了玩家可以控制的加藤清正、福岛正则两人外，还得确保糟屋武则、片桐且元、加藤嘉明、平野长泰、胁坂安治5人的安全。我方委派两人分左右两路进兵就足以完成任务，玩家更要注意的是之前提到的几个NPC所处的位置以及血量，控制另外两人游击作战解除深陷围攻的NPC的危机，必要时刻可以使用“坚阵”等提高防御效果的战技。待前7个任务尽数完成后，消灭除柴田胜家以外的全部敌将，就能触发金任务了。“叔父贵のために”任务与金任务是相违背的，就不用刻意为之了。



1583年 小牧长久手の战い（难度：7★）

胜利条件	击倒德川家康
败北条件	任一敌将到达乐田城

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
大救出剧・壹	2★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒大须贺康高、酒井忠次，救出森长可	战斗开始后触发
大救出剧・贰	2★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒神原康政、大久保忠世，救出池田恒兴	战斗开始后触发
一铁包围网	2★	30秒以内成功	金钱	与在长久手砦奋战的稻叶一铁合流	两个"大救出剧"成功任意一个后触发
奋战	2★	1分钟以内成功	经验	击破100名敌兵，压制长久手砦（限制时间2分钟）	"一铁包围网"成功后触发
元亲参上!	4★	敌人全部由××击倒	武器	击倒长曾我部元亲	两个"大救出剧"成功的前提下，在90秒内完成"奋战"后触发
波状攻击	1★	敌人全部由××击倒	金钱	压制德川军的西砦、中央砦、东砦	"奋战"结束或玩家进入德川军任意一座城砦后触发
隐密たぬき	4★	××的体力保持在一半以上	道具	击倒本多忠胜、稻姬，阻止德川家康到达冈崎城	玩家靠近小牧山城周边后触发
忍びは明日のために走る	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒服部半藏，阻止其到达工作地点	"隐密たぬき"失败后触发
忍びは殿のために走る	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒服部半藏	"隐密たぬき"成功后触发
穷地	1★	敌人全部由××击倒	金钱	夺回羽柴军的西砦、中央砦、东砦	"忍びは明日のために走る"失败后触发
冈崎城攻略	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒菅沼定盈、牧野康成	"忍びは殿のために走る"成功且德川家康未进入冈崎城，或"忍びは明日のために走る"发生且德川家康未进入小牧山城的前提下触发
逃がさぬ、ぞ	5★	敌人全部由××击倒	武器	击倒织田信雄，阻止其到达退却地点	*参看打法要点

专属武器 岛左近——猛壬那刀

打法要点 本关的金任务触发条件很容易判断——完成前7个任务以及"隐密たぬき"成功的后续任务，但实际操作起来难度极高。首先德川家康会玩命似地往冈崎城跑，对他进行攻击是无法造成其硬直的（真希望我方的某些工作兵长也能如此威武），而本多忠胜父女俩也是强得犹如鬼神，无双技打上去如同隔靴搔痒。因此想达成金任务，先打造一件出色的武器是成功的先决条件，接下来才轮到战术安排。一开始深陷重围的池田恒兴和森长可要火速赶去救援，以他俩的血量撑不了多久。完成救援任务后迅速向南进兵分别攻向三个城砦，东侧的加藤清正则守在长久手砦门外，"奋战"的任务可以利用一下岛左近的战技"神算"，几个砦中刷出的士兵也足够攒满100的人数，另外这个阶段还需要把加藤与福岛的练技槽积攒到3格以上。家康开始移动的同时本多忠胜和稻姬会出现在攻打东砦的角色附近，使用加藤与福岛的协力战技"鬼神"，大幅强化攻击力后就是疯狂的进攻，务求在家康进城之前击倒本多父女。一旦最艰难的任务顺利完成，后续的几个任务就毫无压力了。

1585年 四国征战（难度：7★）

胜利条件	击倒长宗我部元亲
败北条件	黑田官兵卫或羽柴秀吉败走
战后事件	三成の烦闷

选项	影响
こんな城、谁にも落とせないだろうな	羽柴秀吉友好度↑
こんな城、简单に落とせるよ	无影响

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
羽柴军包围网	1★	××的体力保持在一半以上	金钱	压制长宗我部军的5座城砦	战斗开始后触发
毛利奋斗	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒金子元宅，防止小早川隆景败走	玩家进入西北砦后触发
夸示	4★	1分钟以内成功	武器	达成100连击（限制时间1分钟）	1个战场任务结束后触发
男の意地	4★	敌人全部由××击倒	道具	击倒长宗我部信亲、香川亲和	玩家进入西砦后触发
羽柴军合流	2★	××的体力保持在一半以上	经验	护送羽柴秀次与羽柴秀长合流	羽柴秀次作为援军登场后触发
前线砦确保	1★	羽柴秀吉的体力保持在一半以上	金钱	护送羽柴秀吉前往南砦	"羽柴军合流"结束后触发
最后の关门	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒香西佳清、东条实光、长尾高亲	6个战场任务结束后触发
秀吉の威光	5★	1分钟以内成功	道具	按最初的顺序，再次压制长宗我部军的城砦	*参看打法要点

专属武器 黑田官兵卫——黄泉户大神

打法要点 本关的整体难度不高，但比较麻烦的是"羽柴军包围网"任务中占领的城砦一次也不能被对方夺走。由于占领城砦后周围仍会不断出现敌兵，在高难度下我方的防卫队长坚持不了多久，因此让我方角色先到位，然后连续快速地攻下5座城砦才能保证任务顺利完成。笔者是从西南角最难攻克的城砦开始，接着是东北、东南，最后是中央两座城砦，仅供参考。玩家务必要牢记自己攻下5座城砦的顺序，因为在"秀吉の威光"中需要再来一次。在秀吉登场后，玩家有充裕的时间去触发"男の意地"，完成后民兵就会在地图上出现了，后面的3个任务并不影响金任务的触发。不过敌方的民兵血量很少，一旦被NPC误杀反而会坏事，一定要让我方角色快速地到位。



1585年 第一次上田城の战い（难度：8★）

胜利条件	击倒真田昌幸、真田幸村
败北条件	德川家康或本阵头败走
战后事件	幸村を评す

选项	影响
いずれは日本一の兵と呼ばれよう	德川家康友好度↑
ふん、取るに足らぬ若造にすぎぬわ	无影响

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
义	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒真田幸村、直江兼续、前田庆次3人中的任意一人，阻止其合流	战斗开始后触发
户石城の守り	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒真田信之	1个战场任务结束或玩家进入户石城后触发
真田の足止め	4★	1分钟以内完成	武器	击倒矢泽赖纲和矢泽赖贞，突破东砦	玩家进入东砦后触发
东城下町の退却	2★	敌人全部由××击倒	经验	在大久保忠世入侵东侧城下町前，击倒铃木重则	2个战场任务结束或玩家入侵东城下町
南城下町の退却	2★	敌人全部由××击倒	经验	在大久保忠隣入侵东侧城下町前，击倒横谷幸重	2个战场任务结束或玩家入侵南城下町
忍の余兴	4★	1分钟以内完成	道具	击倒くのいち的2个分身，阻止其到达工作地点	玩家靠近くのいち后触发
真田铁炮队	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒6名铁炮兵长	"忍の余兴"结束或玩家入侵上田城后触发
德川军奋斗	5★	1分钟以内完成	武器	找出并击倒上田城和城下町中隐藏的4个くのいち分身（限制时间3分钟）	*参看打法要点

专属武器 无

打法要点 难度极大的一关，前期的几个连续任务要求玩家具有极快速的反应和超高的杀敌效率。初期先不要进入东砦触发陷阱，在解决完前两个任务后4名角色分两批攻向东、南两个城下町，一人猛攻敌将，另一人则向女忍者出现的方向提前移动。地图中央的本庄繁长、北条高广、水原亲宪、须田满亲必须要击破。城下町中小路众多，一旦被女忍者抛开就很难追上，因此务必在第一时间缠住她并将其击倒。只要成功度过这个难关，后续的任务就好办得多了。清掉敌人的增援后选择两个人返回东砦完成之前留下的任务，另两人则进入上田城消灭铁炮兵长。金任务时再次出现的女忍者共有4个分身会在上田城和城下町的范围内不断游走，非常难以捕捉，建议利用"智谋"或"神算"战技延长任务时间，再耐心展开搜捕。

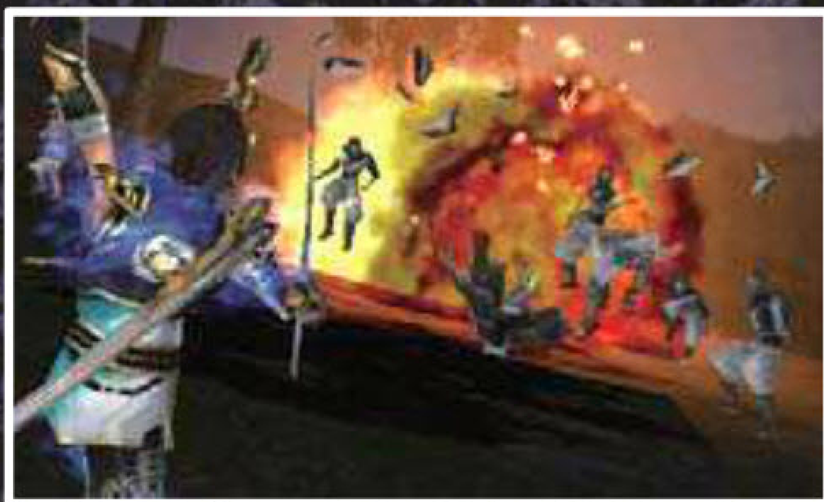
1587年 九州征伐 （难度：8★）

胜利条件	击倒岛津义弘
败北条件	大友义统败走或我方武将全灭

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
援军要请	3★	1分钟以内完成	武器	击倒伊集院忠栋、岛津忠长、新纳忠元、秋月种实、岛津丰久（限制时间3分钟）	战斗开始后触发
舍てかまり战法	4★	敌人全部由××击倒	道具	击倒岛津岁久，阻止其到达太宰府	“援军要请”任务中击倒敌将在4个以上后触发（含4人）
岛津の工作	2★	1分钟以内完成	经验	击倒岛津岁久、岛津家久，阻止其到达工作地点	“援军要请”任务中击倒敌将在4个以下后触发
博多制压	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒喜入季久，压制博多城	玩家进入西侧的博多城后触发
宝满山城制压	3★	敌人全部由××击倒	武器	击倒岛津义久，压制宝满山城	玩家进入东南的宝满山城后触发
岩屋城夺还	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒星野吉兼，夺回岩屋城	玩家进入中央的岩屋城后触发
援军出现	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒高桥种冬、星野吉实、岛津忠辰、桦山久高	“舍てかまり战法”或“岛津の工作”结束后触发
元から断つ!	5★	敌人全部由××击倒	道具	击倒岛津义弘（限制时间1分钟）	*参看打法要点

专属武器 立花訚千代——天雷磐长

打法要点 想要触发本关的金任务比较耗时，需要在岛津援军出现前击倒地图上的全部敌将并占领所有诘所。玩家在击倒最初的5名敌将后要迅速前往西侧的博多城以及东侧的宝满山城边，门一开就立刻杀入占领城砦。随后控制一将策马飞奔向岛津岁久，山道上的铁炮兵可以利用地形高低差从其头顶越过。靠近岁久后不要出手，慢慢引诱他远离太宰府。其他人则分头击倒敌将或压制诘所，同时还要保护好我方的将领，不要让他们败走。这里考验的是玩家吸引敌人以及迅速换人杀敌的技巧，再结合一点耐心就能顺利达成了。



1590年 忍城攻め （难度：8★）

胜利条件	击倒甲斐姬
败北条件	石田三成或本阵头败走
战后事件	次の战いへ

对话	效果
やれやれ、ほっとけない御仁だねえ	石田三成友好度↑
この屈辱に报いて、破灭させてやる!	石田三成友好度↓

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
障害を排除せよ!	2★	××的体力保持在一半以上	金钱	破坏3个物见橹（限制时间2分钟）	战斗开始后触发
堤防破坏への道・壹	2★	××的体力保持在一半以上	金钱	击倒原昌胤、松田直秀（限制时间3分钟）	“障害を排除せよ”发生后触发
堤防破坏への道・贰	2★	大谷吉继的体力保持在一半以上	金钱	击倒风魔小太郎，防止大谷吉继败走	2个战场任务结束或“障害を排除せよ”失败后触发
退避劝告	4★	大谷吉继生存	武器	在堤防崩坏前，引导我方武将到达退避地点以东（限制时间3分钟）	“堤防破坏への道・贰”结束后触发
柴崎和泉守	4★	1分钟以内完成	经验	击倒柴崎和泉守，阻止其侵入丰臣本阵	“退避劝告”发生后触发
畳み挂けるように…	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒北条氏照、北条氏光、北条氏邦	“退避劝告”结束后触发
罠发动	3★	1分钟以内完成	经验	击倒酒卷靱负、正木丹波守，从中央砦脱出	玩家进入中央砦后触发
相模の狮子、登场!	2★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒北条氏康，阻止其与甲斐姬合流	“畳み挂けるように”或“罠发动”结束、或玩家靠近甲斐姬后触发
崖越え	4★	敌人全部由××击倒	道具	击倒成田泰季，阻止其突破悬崖	“相模の狮子、登场”结束后触发
姬の援护	4★	1分钟以内完成	道具	击倒千叶直重，阻止其到达忍城	千叶直重出现后玩家靠近他触发
忍びは何度でも	5★	1分钟以内完成	武器	击倒风魔小太郎的3个分身，阻止其与甲斐姬合流	*参看打法要点

专属武器 无



打法要点 本关的难点在于3分钟内向东撤离的任务，还是由于AI的设定问题，NPC总是喜欢追着杂兵打，常常越追越远……因此在前期有空闲的时候，玩家要争取压制附近的诘所减少敌方的出兵，在撤退战的时候优先击倒敌兵的小队长，只要NPC撤离危险区域即可，玩家控制的角色不会因为此事件而败走。战斗的过程中尤其要保护大谷吉继，并确保敌兵没有进入过我方本阵。“相模の狮子”的任务完成后成田泰季才会出现在敌方本阵东侧，由于悬崖处是单向通行的，想要及时击破他必须从后追赶，玩家可以换上一名忍者角色，踩着巨石用二段跳直接到他的身边发动进攻。按着顺序完成前10个任务后，出现的金任务同样不能大意，风魔的移动速度很快，要提前卡位并快速击破。

1590年 小田原讨伐战 （难度：8★）

胜利条件	击倒北条氏康
败北条件	丰臣秀吉败走
战后事件	天下统一

对话	效果
しかし。秀吉がれたら…	德川家康友好度↑
うむ、そうだな	无影响

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
囲まれた小田原城	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒小笠原康广、北条氏规	战斗开始后触发
町への后退	2★	30秒以内完成	金钱	击倒坍和康忠，阻止其突破城下町西门	“囲まれた小田原城”结束或玩家靠近坍和康忠后触发
完全包囲へ…	4★	工作队长的体力保持在一半以上	武器	护送工作队长到达城下町南门	“囲まれた小田原城”与“町への后退”结束后触发
兵粮攻め	2★	1分钟以内完成	经验	破坏城下町全部5个米俵（限制时间2分钟）	“完全包囲へ”结束后触发
兵粮根绝	1★	××的体力保持在一半以上	金钱	压制小田原城二之丸的6个诘所	“兵粮攻め”结束或玩家进入小田原二之丸后触发
本丸の罠	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒小田原城本丸内外的4名敌将	玩家进入小田原城本丸后触发
余兴	3★	敌人全部由××击倒	道具	击倒风魔小太郎的4个分身	“兵粮攻め”结束后触发
天守攻め	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒甲斐姬	“本丸の罠”结束或玩家靠近甲斐姬后触发
氏康、进军	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒北条氏康，阻止其到达德川本阵	“本丸の罠”与“天守攻め”结束后触发
秘密の兵粮	5★	1分钟以内完成	道具	击倒兵粮队长，阻止其突破南城下町南门	*参看打法要点

专属武器 羽柴秀吉——三贵宇津皇子

打法要点 从任务名称就可以看出，金任务与两个兵粮的任务密切相关。先完成前3个任务让小田原的西门和南门双双打开，我方从两侧一起攻入城中并迅速破坏米俵，兵粮队长则无需刻意击退。击倒风魔小太郎的4分身后攻入二之丸，迅速压制任务提示的全部诘所。一进入本丸身后的大门就会关上，玩家需要击倒门内外的4名敌将，此时也需要让一个人返回我方本阵附近准备。待玩家击倒甲斐姬并进入本丸最深处后，北条氏康就会在我方本阵北的诘所出现。将其成功击退后稍作等待，敌兵粮队长在我方本阵西边出现的提示后就可以迅速过去完成金任务了。

最终章 乱世终结

1600年 伏见城の战い（西军）（难度：9★）

胜利条件	击倒鸟居元忠；击倒本多忠胜
败北条件	本阵头败走

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
西军の威压·壹	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒池田辉政，压制东北砦	战斗开始后触发
西军の威压·贰	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒有马则赖，压制西南砦	战斗开始后触发
交涉	4★	增田长盛的体力保持在一半以上	道具	护送增田长盛前往伏见城	两个“西军の威压”结束或战斗开始后2分钟触发
绊が语る理由	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒福岛正则，阻止其入侵西军本阵	“交涉”发生后触发
火のあるところに策あり	4★	××的体力保持在一半以上	武器	护送2名火计兵长分别到达伏见城	“交涉”结束后触发
伏见城の激斗	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒驹井直方、松平家忠、佐野纲正	“火のあるところに策あり”发生后触发
伏见城の一番长い日	1★	敌人全部由××击倒	金钱	突入伏见城，击倒鸟居元忠	“火のあるところに策あり”成功后触发
历史に名を刻め	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒鸟居元忠、井伊直政、神原康政，阻止其入侵西军本阵	“火のあるところに策あり”失败后触发
だから迟すぎたのだ	5★	敌人全部由××击倒	武器	击倒服部半藏的4个分身，阻止其入侵西军本阵	*参看打法要点

专属武器 石田三成——志那都神扇

打法要点 金任务的触发有一个隐性条件：与石田三成、岛左近的友好度较高。初始需要压制的两个城砦内有大量的铁炮兵，建议把视角转到看不见他们的地方，这样其就不会射击，在成功压制后再花时间清掉这些烦人的杂兵。随着我方增田长盛的出现，福岛正则随后便会登场，骑马飞奔的他初始位置有一定的随机性，且距离我方本阵很近，一定要迅速派人挡路。增田长盛的交涉任务完成后，两个火计兵长会在东北和西南出现，附近的诘所则会涌出大量的伏兵，一定要在其身边进行保护，将两个兵长送到伏见城下后还需完成“伏见城の激斗”后火计才会发动，因此建议每名兵长身边安排两名角色，一个防守、一个进攻。整个战斗的过程都要求“快速”，起火后立刻冲入本丸击倒鸟居元忠，本多忠胜率领着大量援兵到来时，金任务也随之触发。

1600年 伏见城の战い（东军）（难度：9★）

胜利条件	击倒石田三成
败北条件	鸟居元忠或本阵头败走
战后事件	万民を想い决战へ

战う	无影响
つらい	福岛正则友好度↑

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
南西砦の制压	2★	敌人全部由××击倒	金钱	在宇喜多秀家到达伏见城之前，压制西南砦	战斗开始后触发
北东砦の制压	2★	敌人全部由××击倒	金钱	在吉川广家到达伏见城之前，压制东北砦	“南西砦の制压”发生后触发
救援	2★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒岛左近，救出神原康政	“南西砦の制压”或“北东砦の制压”成功、或玩家靠近岛左近后触发
东军の意地	4★	1分钟以内完成	武器	击倒100名敌兵（限制时间2分钟）	“南西砦の制压”与“北东砦の制压”成功后触发
火计工作の阻止	4★	1分钟以内完成	道具	击倒3名火计兵长，阻止其到达伏见城	“南西砦の制压”与“北东砦の制压”结束、或“救援”结束后触发
奇袭作战	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒杂贺孙市，阻止其奇袭东军本阵	“火计工作の阻止”成功后触发
伏见城を守れ	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒5名隐秘头，救出鸟居元忠	“火计工作の阻止”失败后触发
增援阻止	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒长束正家、增田长盛，阻止其到达西军本阵	“奇袭作战”或“伏见城を守れ”结束后触发
鬼岛津を打ち碎け!	5★	敌人全部由××击倒	道具	在岛津义弘击倒100人以前将其击倒	*参看打法要点

专属武器 无

打法要点 金任务出现的推定条件为完成前6个任务并保证自己的击破数在300以上，且玩家控制的角色中没有岛津义弘。初始的两个城砦压制任务，需要要利用破防的招式来快速击倒守备头。随后本关的难点登场，救援、杀敌、阻止火计、杂贺孙市奇袭这几个任务连续出现，需要四处“救火”很难兼顾到杀敌数。首先建议换上一到两个有“神算”的角色，配备“练技增加”效果的道具，不断使用减缓时间流逝的战技来给我方争取时间。救援神原康政时可以利用一下中央的忍道，东侧的火计兵长移动最慢，可以派人牵制他，其他人则骑马迅速提升杀敌数，这期间记得击倒从中央砦杀出的岛津义弘。在击倒杂贺孙市后击破数到达300的话，岛津就会再次出击并触发金任务。

1600年 关ヶ原の战い（西军）（难度：9★）

胜利条件	击倒德川家康；玩家操纵角色全部到达退却地点
败北条件	石田三成或本阵头败走

战后事件	分かれた道
はい	石田三成友好度↑
いいえ	石田三成友好度↑

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
攻め来る东军を食い止めよ	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒福岛正则、井伊直政，阻止其入侵西南砦	战斗开始后触发
先锋部队を击破せよ	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒细川忠兴、黑田长政	“攻め来る东军を食い止めよ”发生后触发
友を救援せよ	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒藤堂高虎、京极高知，防止大谷吉继败走	小早川秀秋背叛或玩家靠近藤堂高虎、京极高知后触发
东军の使者	4★	任务发生后到完成前，击破数保持在50人以下	道具	找出并击倒服部半藏，阻止其入侵南砦	小早川秀秋背叛的前提下，3个战场任务结束后触发
退路を确保せよ	3★	1分钟以内完成	经验	击倒池田辉政、山内一丰，确保石田三成的退路	“攻め来る东军を食い止めよ”、“友を救援せよ”与“东军の使者”全部结束后触发
左近の突击	2★	1分钟以内完成	金钱	岛左近到达东军本阵南门	“退路を确保せよ”发生后触发
三成撤退	1★	30秒以内完成	金钱	石田三成到达退却地点	“退路を确保せよ”发生后触发
西军坏走	4★	××的体力保持在一半以上	道具	护送宇喜多秀家、小西行长到达退却地点	宇喜多秀家、小西行长生存的前提下，“退路を确保せよ”结束后触发
追い讨ち	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒竹中重门、田中吉政，阻止其到达西军本阵	“左近の突击”结束后
里切り者を击破せよ	4★	××的体力保持在一半以上	武器	击倒吉川广家（限制时间1分钟）	“三成撤退”结束或玩家靠近吉川广家后触发
岛津の退き口	2★	1分钟以内完成	金钱	岛津义弘到达退却地点	“追い讨ち”结束后
本多忠胜を击破せよ	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒本多忠胜	“东军の使者”失败，中央砦开门后触发
本多忠胜と稻姬击破せよ	3★	1分钟以内完成	经验	击倒本多忠胜、稻姬	“东军の使者”成功，中央砦开门后触发
本多忠胜亲子を感服させよ	5★	××的体力保持在一半以上	武器	击倒本多忠胜、稻姬（限制时间1分钟）	*参看打法要点

专属武器 无

打法要点 虽然不涉及专属武器，但本关的金任务触发步骤还是比较繁琐的。首先玩家必须控制原创主角、石田三成、岛左近、岛津义弘4人，“东军の使者”任务中服部半藏的行进路线并不是固定的，建议提前存档并确保完成。三成撤退的提示出现后不要急着走人，先去完成其他的击破和护送任务，岛左近负伤后体力会随着时间的流逝而减少，不过吃饭团是可以补回来的，无须担心。将地图上现有的敌将全部清掉后让三成和左近撤离，再击倒敌方出现的两名援军并让岛津成功撤离。待敌方中央砦开门后，“本多忠胜と稻姬击破せよ”任务发生，此时迅速给本多父女造成一定的伤害（但不要打死），待本多忠胜说出台词后金任务便会触发了。



1600年 关ケ原の战い（东军）（难度：9★）

胜利条件	击倒石田三成
败北条件	德川家康败走
战后事件	乱世の彼方

早く捕まえねば	无影响
もう许してあげては…	德川家康友好度↑

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
先锋を让るな	2★	30秒以内完成	金钱	在井伊直政接近宇喜多秀家前，击倒宇喜多秀家	战斗开始后触发
大筒を止めよ	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒岛左近	战斗开始后触发
大谷吉继の奋战	4★	敌人全部由××击倒	武器	击倒大谷吉继，防止藤堂高虎、京极高知败走	玩家靠近大谷吉继后触发
寝返り工作	4★	1分钟以内完成	道具	击倒朽木元纲、赤座直保、小川祐忠、胁坂安治（限制时间2分钟）	玩家靠近4名敌将中任意一人后触发
旁观者を说得せよ	2★	服部半藏的体力保持在一半以上	经验	护送服部半藏前往南砦	2个战场任务结束后触发
宰相殿の空弁当	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒毛利秀元、安国寺惠琼，防止吉川广家败走	4个战场任务结束或玩家靠近吉川广家后触发
忍びの抵抗	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒くのいち，阻止其接近德川家康	服部半藏败退或"旁观者を说得せよ"结束后触发
无驮な抵抗	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒4名敌武将（限制时间2分钟）	"忍びの抵抗"结束的前提下，5个战场任务结束后触发
敌中突破を阻止せよ	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒岛津义弘，阻止其到达退却地点	"无驮な抵抗"结束后触发
西军への忠义	3★	1分钟以内完成	武器	击倒松野重元	"旁观者を说得せよ"完成3分钟后，玩家进入南砦后触发
息の根を止めろ	2★	30秒以内完成	经验	在蒲生乡舍离开西军本阵前将其击倒	"无驮な抵抗"与"敌中突破を阻止せよ"结束后触发
阿修罗の行进	5★	1分钟以内完成	道具	在玩家控制的任意角色体力降到一半以下前，击倒岛左近	*参看打法要点

专属武器 福岛正则——执金刚神杵

打法要点 东军方面的关原之战要求玩家操纵的4名角色，全程都保持体力在一半以上（不能黄血后再回复），且在我方没有武将败走的前提下快速完成出现的全部任务才能触发金任务。北侧的岛左近要迅速过去击退，以免大炮对我军造成过多伤害，待成功击倒中央奋战的大谷吉继后，再去解决东南角和南侧的反叛事件。中期的重点依然是分头迎敌，避免我方的武将败走。击倒撤退中的岛津义弘后，岛左近会再次出现，蒲生乡舍出阵的任务也会触发。注意此时不要立刻去击破他，先派一名角色进入敌本阵进行牵制，其他人前往小早川秀秋反叛的城砦触发松野重元再度反叛的任务，完成这两个任务后，才能最终迎来岛左近的金任务。



1600年 第二次上田城の战い（西军）（难度：9★）

胜利条件	击倒本多忠胜、德川秀忠
败北条件	真田昌幸败走

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
敌の工作を见破れ	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒5名工作队长（限制时间2分钟）	战斗开始后触发
敌をおびきようせろ	2★	牧野康成的体力保持在一半以上	金钱	把牧野康成、牧野忠成引到东城下町	"敌の工作を见破れ"结束后触发
义姐上を击破せよ	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒稻姬	2个战场任务结束或玩家靠近稻姬后触发
地の利を活かせ	2★	敌人全部由××击倒	金钱	在南城下町内击倒仙石秀久、小笠原信之	2个战场任务结束后触发
忍びの务め	2★	横谷幸重的体力保持在一半以上	金钱	击倒服部半藏，防止横谷幸重败走	3个战场任务结束后触发
邪魔者を倒す	3★	真田昌幸的体力保持在一半以上	道具	击倒5名忍者队长	"忍びの务め"发生后1分钟内、玩家进入上田城后触发
挟击工作·壹	2★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒神原康政，压制南砦（限制时间2分钟）	4个战场任务结束的前提下，"忍びの务め"或"邪魔者を倒す"结束后触发
挟击工作·贰	2★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒本多正信，压制东砦（限制时间2分钟）	4个战场任务结束的前提下，"忍びの务め"或"邪魔者を倒す"结束后触发
挟击工作·叁	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒稻姬，阻止其入侵东城下町	"义姐上を击破せよ"结束的前提下，玩家进入东砦或南砦后触发
铁炮队、参上	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒杂贺孙市，阻止其入侵南城下町	玩家进入东砦或南砦后触发
真田の意地	5★	××的体力保持在一半以上	武器	击倒除德川秀忠以外的全部敌将（限制时间3分钟）	*参看打法要点

专属武器 くのいち——绝不知火

打法要点 本关的金任务对于时间限制较为苛刻，5分钟内完成全任务，非任务相关的武将尽量不击破。"神算"是本关的必备战技，初期的两个诱敌任务比较耗时，一定要想办法尽快地完成。在击倒服部半藏以及忍者部队后，需要派两名角色迅速压制敌方东、南两座城砦，此时杂贺孙市和稻姬也会再次出击，优先击倒孙市，确保所有任务已完成后再击败稻姬，敌方残存的武将数够多才会触发金任务。最后的任务考验玩家快速杀敌的能力，3分钟的时间限制在"神算"的辅助下非常宽裕，而且敌方的士气也所剩无几了，应该没有太大难度。

1600年 第二次上田城の战い（东军）（难度：9★）

胜利条件	击倒真田幸村、真田昌幸
败北条件	德川秀忠败走

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
味方を救援せよ	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒横谷重氏、横谷幸重，防止大久保重隣败走	战斗开始后触发
敌の工作を阻止せよ	2★	任务发生后到完成前，击破数保持在50人以下	金钱	把石井舍人、池田长门引到城下町外击倒	战斗开始后触发
猪突猛进	2★	敌人全部由××击倒	经验	在甲斐姬击倒50人之前将其击倒	2个战场任务结束或玩家靠近甲斐姬后触发
味方の突出を阻止せよ	4★	敌人全部由××击倒	武器	在牧野忠成接近唐泽玄蕃前，将唐泽玄蕃击倒	"猪突猛进"结束或玩家靠近唐泽玄蕃后触发
知将の息子	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒上田城内的真田幸村	3个战场任务结束后触发
くのいちを探せ	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒くのいち的正体	3个战场任务结束的前提下，玩家进入上田城后触发
伏兵歼灭作战	4★	××的体力保持在一半以上	道具	击倒100名敌兵（限制时间2分钟）	玩家靠近くのいち的正体后触发
真田の策	2★	1分钟以内完成	经验	击倒真田幸村、くのいち，阻止其接近德川秀忠	"くのいちを探せ"与"知将の息子"结束后触发
友军	4★	敌人全部由××击倒	武器	击倒直江兼续，阻止其接近德川秀忠	前7个战场任务成功的前提下，"真田の策"发生后触发
智将の奇袭	5★	1分钟以内完成	道具	击倒真田昌幸、真田幸村、直江兼续、くのいち（限制时间2分钟）	*参看打法要点

专属武器 稻姬——天之麻迦古弓

打法要点

触发金任务的要点是在“知将の息子”发生前利用忍道潜入上田城内部，这样敌方才会发生混乱，因此本关务必派上一名可以二段跳的忍者角色。一开始先快速完成前几个任务，派忍者潜入上田城内部接近幸村后不要急着击倒，先靠近くのいち的真身触发伏兵出现，并完成“伏兵歼灭作战”任务后再依次击倒くのいち和幸村（与幸村缠斗时其他三人先撤出城下町的范围）。这样当本丸开门后会发现真田昌幸并不在其中，随着城下町关门放火，4名敌将依次出现后，金任务就能成功触发了。



战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
甘粕阻止	2★	30秒以内完成	金钱	阻止甘粕景继到达退却地点	战斗开始后触发
本庄阻止	2★	敌人全部由××击倒	金钱	阻止本庄繁长到达退却地点	战斗开始后触发
上泉阻止	2★	敌人全部由××击倒	金钱	阻止上泉泰纲到达退却地点	1个战场任务结束或玩家靠近上泉泰纲后触发
水原阻止	2★	30秒以内完成	金钱	阻止水原亲宪到达退却地点	1个战场任务结束或玩家靠近水原亲宪后触发
北砦の制压	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒绫御前，压制北砦	玩家进入北砦后触发
西砦の制压	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒下吉忠，压制西砦	玩家进入西砦后触发
中央砦の制压	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒くのいち，压制中央砦	玩家进入中央砦后触发
西军本阵へ突击	3★	30秒以内完成	道具	击倒沟口左马介，突破西军本阵北门	玩家靠近西军本阵后触发
景胜の退却	4★	敌人全部由××击倒	武器	击倒上杉景胜，阻止其到达退却地点	玩家靠近西军本阵后触发
倾き者、战场を驱け回る！	2★	伊达成实的体力保持在一半以上	经验	击倒前田庆次，防止我方武将全灭	4个“阻止”任务全部成功的前提下，完成3个“制压”任务中任意两个后触发
倾奇き者、城を乘っ取る！	1★	30秒以内完成	金钱	击倒前田庆次，防卫长谷堂城	4个“阻止”任务至少失败1个的前提下，完成3个“制压”任务中任意两个后触发
坚く闭ざされた门	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒春日元忠、岩井信能，突破米泽城北门	4个“阻止”全部任务结束、玩家靠近米泽城后触发
关东の使者	3★	敌人全部由××击倒	武器	击倒くのいち、甲斐姬	*参看打法要点
绫御前の退却	5★	敌人全部由××击倒	道具	击倒绫御前、くのいち、甲斐姬，阻止其到达退却地点	*参看打法要点

专属武器 杂贺孙市——狱炎火具土

打法要点

由于撤退的上杉军没有士气效果加成，因此本关的难度本不高，不过要拿专武的话需要费一番工夫。虽然初期只有4名逃跑中的敌将会影响本关的成败，但想触发金任务首先必须控制敌方成功撤回米泽城的武将数在4人以下（满4人敌方就会发动反扑）。建议派一名马战优秀的角色从左路骑快马往南杀并迅速突破西砦，在西南的米泽城前以逸待劳，将逃亡而来的敌将一一清除，其他人则负责阻截初始位置附近的几名敌将。扫清败军后完成中央砦以及东南砦上杉景胜逃跑的剧情，北砦则不要进入。等到击倒突然出现的前田庆次以及米泽城附近出现的两支伏兵后，确保自己的击破数在350以上，再进入北砦击倒绫御前。不急着与直江兼续交手，静待1分半钟左右，绫御前再次登场时金任务就会出现了。若成功触发金任务的话，“关东の使者”任务是不会出现的。

1600年 长谷堂の战い（西军）（难度：9★）

胜利条件	我方武将返回米泽城；击倒伊达政宗
败北条件	直江兼续败走或我方3名以上武将败走

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
殿军・壹	2★	水原亲宪的体力保持在一半以上	金钱	护送甘粕景继、水原亲宪返回米泽城	战斗开始后触发
殿军・贰	2★	上泉泰纲的体力保持在一半以上	金钱	护送志驮义秀、上泉泰纲返回米泽城	“殿军・壹”发生后触发
北砦突破	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒杂贺孙市	两个“殿军”任务结束或玩家进入北砦后触发
北西砦突破	1★	30秒以内完成	金钱	击倒把守西北砦的鬼庭纲元	玩家进入西北砦后触发
中央砦突破	1★	30秒以内完成	金钱	击倒把守中央砦的屋代景赖	玩家进入中央砦后触发
西砦突破	1★	敌人全部由××击倒	金钱	把把守西砦的留守政景击倒	玩家进入西砦后触发
佣兵登场	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒杂贺孙市，阻止其到达米泽城北门	“北砦突破”成功后触发
上杉景胜救出	2★	上杉景胜的体力保持在一半以上	经验	击倒鲑延秀纲、最上义康，救出上杉景胜	玩家靠近上杉景胜或西军本阵开门后触发
殿军・叁	4★	上杉景胜的体力保持在一半以上	道具	护送上杉景胜返回米泽城	“上杉景胜救出”成功后触发
包围网突破	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒包围米泽城的3名敌将	三个“殿军”任务中任一我方NPC将领接近米泽城后触发
杂贺众参上	5★	敌人全部由××击倒	武器	击倒杂贺孙市（限制时间1分钟）	*参看打法要点

专属武器 前田庆次——天之琼鉾

打法要点

想触发金任务必须成功把我方的几名将领护送回西南角的米泽城，不能有武将败退。NPC的移动路线是固定的，地图上的三个城砦在占领后需要击倒守备长才能打开相应方向的门。事实上一开始的难度来自于东南角的上杉景胜，如果不是第一时间骑马飞奔过去，等到任务自动出现时他的体力可能早已所剩无几了。因此务必派一名强力角色迅速过去救援，其他人则护送大众脸武将缓缓移动，北砦和中城砦会两次遇到杂贺孙市，要注意将其击退。



待我方武将靠近米泽城后再清掉周围的3名守将，NPC们就会依次撤退，此时迅速控制几名角色向地图东北飞奔，因为一旦伊达出阵，金任务的杂贺孙市就会登场，玩家只有1分钟的时间来击倒他。

1600年 长谷堂の战い（东军）（难度：9★）

胜利条件	击倒直江兼续
败北条件	甘粕景继、本庄繁长、上泉泰纲、水原亲宪中2人以上撤退成功；最上义光败走

战后事件	共に日本の未来を
待って！	伊达政宗友好度↑
介错は任せて！	无影响

1600年 柳川攻防战（西军）（难度：9★）

胜利条件	击倒加藤清正、黑田官兵卫
败北条件	立花宗茂或柳川城守备头败走

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
柳川攻防战开始	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒4名敌将，阻止其入侵柳川城（限制时间3分钟）	战斗开始后触发
援军到着	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒黑田直之	玩家靠近黑田直之后触发
味方救援・壹	2★	小野镇幸的体力保持在一半以上	金钱	护送小野镇幸、安东久照返回柳川城	“柳川攻防战开始”结束后触发
味方救援・贰	2★	石松政之的体力保持在一半以上	金钱	护送石松政之前往北砦	“味方救援・壹”或“混沌袭来”结束后触发
味方救援・叁	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒杂贺孙市，防止立花统次败走	“味方救援・贰”或“清正突击”结束后触发
混沌袭来	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒风魔小太郎，阻止其进入柳川城	2个战场任务结束后触发
清正突击	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒加藤清正，阻止其突破北砦	3个战场任务结束或玩家靠近加藤清正后触发
砦を迅速に突破せよ！	2★	石松政之生存	金钱	击倒3名敌将，压制北砦、西砦、南砦（限制时间2分钟）	“清正突击”或5个战场任务结束后触发
多势な压倒せよ！	2★	××的体力保持在一半以上	金钱	击倒200名敌兵	5个战场任务结束后触发
坚守柳川城	4★	敌人全部由××击倒	道具	击倒风魔小太郎等3将，阻止其进入柳川城	敌将没有侵入柳川城、“混沌袭来”成功的前提下，6个战场任务结束后触发
完全な胜利を	5★	××的体力保持在一半以上	武器	击倒黑田官兵卫，防止我方武将败走	*参看打法要点

专属武器 岛津义弘——大槌伊武岐；立花宗茂——天御柱神咆哮

打法要点 本关的重点是保护我方武将不能败走且没有敌将攻入柳川城。前期的两个救援任务要尽快完成，优先干掉敌兵长免得NPC又被绊住脚步。在挡住加藤清正等人向北砦发动的攻击后，派两人向南方前进，否则深陷杂贺铁炮众的NPC很容易阵亡。另外两名角色则返回柳川城防守，尤其是西北诘所附近的武将会受到风魔小太郎的猛烈攻击。其实在完成前8个任务后金任务就会出现了，只是一旦我方武将败走任务便宣告失败，故而一定要准备周详。

1600年 柳川攻防战（东军）（难度：9★）

胜利条件	击倒立花宗茂、立花訚千代、岛津义弘
败北条件	加藤清正、黑田官兵卫或本阵头败走

战后事件	消えるべきもの
黒田が消える	加藤清正友好度↑
丰臣が消える	无影响

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
初战に胜利せよ	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒安东久照、石松政之、立花统次（限制时间2分钟）	战斗开始后触发
情报战	4★	敌人全部由××击倒	武器	击倒十时惟久或立花成家，阻止其合流	“初战に胜利せよ”在1分钟以内成功后触发
后退を阻止せよ	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒内田镇家、由布惟信，阻止其到达退却地点	“初战に胜利せよ”结束或玩家靠近十时惟久或立花成家后触发
訚千代出阵	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒立花訚千代	“后退を阻止せよ”结束后触发
本阵を狙う敌を击破せよ	2★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒松隈小源、新田镇实，阻止其入侵东军本阵	“后退を阻止せよ”结束后触发
鬼の足音	2★	敌人全部由××击倒	金钱	在岛津军到来前击倒荐野增时（时间限制1分钟）	“訚千代出阵”或“本阵を狙う敌を击破せよ”结束、或玩家靠近荐野增时后触发
救援间近	2★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒小野镇幸，防止锅岛胜茂败走	“本阵を狙う敌を击破せよ”结束后触发
岛津の猛攻	2★	1分钟以内完成	经验	击倒5名敌将，阻止其入侵东军本阵	“鬼と饿鬼の合流を阻止せよ”或“立花の双壁”发生后触发
鬼と饿鬼の合流を阻止せよ	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒立花宗茂或岛津义弘，阻止其合流	“鬼の足音”失败后触发
立花の双壁	5★	1分钟以内完成	道具	在立花宗茂从柳川城出阵前将其击倒	*参看打法要点

专属武器 加藤清正——虎刃火广金

打法要点 前期的任务都不难完成，不过要尽量快速地推进，本关的重点在于“鬼の足音”这个任务，如果不能顺利完成，后续的战况也会有所不同。在1分钟内击倒荐野增时后，需要往东南侧派遣两名角色准备迎敌。选择一名强力武将守在柳川城外，等到岛津援军一到，立花宗茂就会准备出击，迅速进去将其击倒即可完成金任务。另外，如果“鬼の足音”任务失败的话，岛津义弘是出现在东北角的，想要完成任务需提前派人过去。

1614年 大坂冬の阵（丰臣军）（难度：10★）

胜利条件	击倒德川家康
败北条件	真田幸村败走，或真田丸守备头全灭
战后事件	仕组まれた和议

なぜ武装を解かない?	真田幸村友好度↑
なぜ战胜祝いに参加しない?	无影响

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
三の丸防卫战・壹	2★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒直江兼续、上杉景胜，阻止其突破西门	战斗开始后触发
三の丸防卫战・贰	2★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒前田庆次、松平忠直，阻止其突破南门	“三の丸防卫战・壹”发生后触发
押し寄せる波	2★	××的体力保持在一半以上	经验	击倒100名敌兵（限制时间2分钟）	2个战场任务结束后触发
补给线を断つ	1★	30秒以内完成	金钱	压制补给诘所，阻止炮击	3个战场任务结束或玩家靠近补给诘所后触发
西国无双	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒立花宗茂	玩家靠近立花宗茂后触发
先走り	3★	30秒以内完成	武器	击倒服部半藏、神原康政、酒井家次	玩家在6个战场任务结束前进入德川秀忠本阵后触发
お上の号令	1★	30秒以内完成	金钱	击倒德川秀忠	6个战场任务结束后触发
亲心	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒伊达政宗，阻止其到达西诘所	4个战场任务结束、或玩家靠近伊达政宗后触发
女子の志	4★	敌人全部由××击倒	道具	击倒稻姬，防止くのいち败走	玩家靠近稻姬后触发
狸奇袭	5★	敌人全部由××击倒	武器	击倒德川家康（限制时间1分钟）	*参看打法要点

专属武器 甲斐姬——龙刃八岐大蛇

打法要点 想要触发金任务，除了快速完成各个任务外，全程都不能让敌将侵入三之丸。一开始先守住各条战线，从西边攻来的直江兼续以及正面发动进攻的前田庆次移动都很快，切勿漏过他们。待把战线向外延伸后不要急着压制大筒补给诘所，派一将骑马飞奔，靠近德川秀忠本阵后就果断后撤，成功触发“先走り”后服部半藏等三人会自动出击，而该任务与“お上の号令”是不相冲突的。接着稳步完成各个任务，确保战场上除了德川秀忠和家康本阵内已无其他敌将，这样击倒秀忠、完成任务后，金色的奇袭任务就会出现了。

1614年 大坂冬の阵（德川军）（难度：10★）

胜利条件	击倒真田幸村
败北条件	德川家康或德川秀忠败走
战后事件	丰臣は生かさず

では、もう战わなくてもよい	稻姬友好度↑
これで确实に丰臣を灭ぼせる	德川家康友好度↑

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
大筒防卫	2★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒甲斐姬，防止补给诘所陷落	战斗开始后触发
三の丸へ・壹	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒毛利胜永，突破三之丸南门	2个战场任务结束的前提下，玩家靠近毛利胜永后触发
三の丸へ・贰	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒明石全登，突破三之丸南门	2个战场任务结束的前提下，玩家靠近明石全登后触发
とくとご览あれ	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒100名敌兵（限制时间2分钟）	1个战场任务结束后触发
忍术、起死回生	2★	1分钟以内完成	经验	找到并击倒くのいち的正体（限制时间3分钟）	5个战场任务结束后触发
决死の抵抗	4★	1分钟以内完成	武器	击倒くのいち的分身，阻止其到达三之丸	完成“忍术、起死回生”时没有击倒女忍的全部分身时触发
真田丸の抵抗	4★	敌人全部由××击倒	武器	击倒2名守备头，阻止其到达真田丸	两个“三の丸へ”任务结束的前提下，玩家进入三之丸后触发
秀忠の意地	2★	敌人全部由××击倒	金钱	在德川秀忠到达三之丸前，击倒大野治长	“三の丸へ・贰”结束的前提下，6个战场任务结束后触发
凶风现る	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒风魔小太郎，阻止其到达德川本阵	“秀忠の意地”发生后触发
最强乙女组	4★	敌人全部由××击倒	道具	击倒甲斐姬、くのいち，阻止其接近德川秀忠	击倒甲斐姬和くのいち全部分身的前提下，“秀忠の意地”或“凶风现る”结束后触发
全力狸	5★	敌人全部由××击倒	道具	在达成500连击的情况下击倒真田幸村	*参看打法要点

专属武器 伊达政宗——大霸狩

打法要点 金任务的推定条件是完成前9个任务，确保大筒补给诘所没有被敌方攻陷过，并击倒过一次真田幸村。くのいち分身后建议先存档，之后再击破真身以防发能触发“决死の抵抗”。在完成“真田丸の抵抗”后幸村就会暂时撤退，想要击倒他就必须在此之前进入真田丸发起猛攻。当完成后续几个任务后，真田幸村再度登场的同时金任务也随之触发。“全力狸”需要在达成500连击的基础上击倒真田幸村，比较考验玩家的操作功底。挑战前建议攒满练技槽和无双槽，并使用伊达政宗的“乱舞”战技，如果角色的武器附带闪光属性效果就更好了。若是我方攻击力过高，可以把真田丸内的敌人引到一条线上，从距离幸村较远的位置开始，3次无双技后达成500连击不成问题，能否在此时恰好击倒幸村就需要依靠操作和一点运气了，建议提前存档以便于反复挑战。



1615年 大坂夏の阵（丰臣军）（难度：10★）

胜利条件	击倒德川家康
败北条件	丰臣秀赖或真田幸村败走

战后事件	日本一の兵なり
はい	真田幸村友好度↑
まだ諦めるには早い	无影响

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
猛进	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒5名敌将，防止我方武将败走	战斗开始后触发
诱い	2★	任务发生后到完成前，击破数保持在50人以下	经验	把伊达政宗、立花宗茂引到三之丸西南部	“猛进”结束或玩家靠近伊达政宗、立花宗茂后触发
系口	2★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒直江兼续，防止毛利胜永败走	2个战场任务结束或玩家靠近直江兼续后触发
包围回避	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒前田庆次、杂贺孙市，阻止其入侵大坂城	3个战场任务结束后触发
火攻	4★	××的体力保持在一半以上	道具	击倒5名工作队长（限制时间1分钟）	4个战场任务结束后触发
退阵	1★	丰臣秀赖的体力保持在一半以上	金钱	护送丰臣秀赖到达退却地点	“火攻”成功后触发
秒杀	4★	30秒以内完成	道具	击倒德川秀忠（限制时间1分钟）	“火攻”失败、或“退阵”结束、或玩家进入德川秀忠本阵后触发
足止め	3★	1分钟以内完成	武器	击倒稻姬，突破德川本阵正门	击倒本多正信、黑田长政和西川忠兴后触发
日本一の兵	1★	1分钟以内完成	经验	用原创主角、真田幸村突击家康本阵	玩家控制角色1为主人公、角色2为真田幸村的前提下，丰臣军全军进军且成功的战场任务不满7个后触发
日本一の兵たち	5★	1分钟以内完成	武器	玩家控制的全员进入德川本阵	*参看打法要点

专属武器 原创男主角——七代伊坐那岐；原创女主角——贰天伊坐那美；真田幸村——炎枪索戋呜

打法要点 堪称本作难度最高的关卡，就连敌方的大众脸武将都十分强力，稍不留神就会被打得落花流水。一开始先派一人迅速进入本丸救助丰臣秀赖，否则他很快就会败退，其他人则负责击倒城内的敌将，多利用战技进行辅助，强化我方NPC的防御力。挡住第一波攻势后把伊达政宗和立花宗茂引入城中指定地点，待我方援军出现后再与他们交战。只要顶过直江兼续、前田庆次等人的下一波攻势，后面的压力就会稍稍缓解了。完成“火攻”任务后丰臣秀赖便会开始撤退，由于服部半藏会在半路杀出，一定要派专人保护。待其顺利撤离后即刻会出现1分钟内击倒德川秀忠的任务，时间不足的话利用一下“神算”战技。完成任务后清掉地图上剩余的所有敌将，待把德川本阵门口出现的稻姬击倒后，我方全员展开突击的金任务就会出现了。

1615年 大坂夏の阵（德川军）（难度：10★）

胜利条件	击倒丰臣秀赖、真田幸村
败北条件	德川家康或德川秀忠败走
战后事件	ざつと済みたり

幸村を取り押さえる	德川家康友好度↑
家康をかばう	德川家康友好度↑

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
三の丸突破	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒4名守卫三之丸的武将	战斗开始后触发
幸村出阵·壹	2★	××的体力保持在一半以上	金钱	击倒真田幸村（限制时间2分钟）	后藤又兵卫、速水守久、伊东长实、堀田盛高中任意一人被击倒后触发
障壁	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒明石全登、大野治长	玩家进入三之丸西南部后触发
二の丸の乙女	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒甲斐姬、くのいち	4个战场任务结束或玩家靠近甲斐姬、くのいち后触发
后方の忧い	3★	××的体力保持在一半以上	武器	击倒三好政康	玩家进入三之丸南砦后触发
米俵を破坏せよ	2★	1分钟以内完成	金钱	在丰臣援军到来前，破坏6个米俵（限制时间2分钟）	5个战场任务结束或玩家进入大坂城后触发
忍び城	4★	1分钟以内完成	道具	找出并击倒5支忍者部队（限制时间2分钟）	玩家进入大坂城或靠近任一隐密头后触发
大坂城，炎上	2★	1分钟以内完成	经验	击倒5名敌将，防止井伊直孝、神原康胜败走	“米俵を破坏せよ”结束后触发
幸村出阵·贰	2★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒真田幸村，阻止其入侵德川秀忠本阵	“米俵を破坏せよ”结束后触发
秀赖脱出	2★	1分钟以内完成	经验	击倒丰臣秀赖，阻止其到达退却地点	“大坂城，炎上”结束后触发
幸村特攻	5★	1分钟以内完成	道具	击倒真田幸村，阻止其接近德川家康	*参看打法要点

专属武器 德川家康——煌刃护加武

打法要点 德川方面关卡的难度虽然比丰臣方低，但是要触发金任务却丝毫不轻松，要求玩家在5分钟内完成前10个任务，并且在幸村第三次出击前击倒丰臣秀赖。首先由于时间紧迫，建议派上两名有“神算”的角色并装备增加练技的道具，从一开始就不断使用战技来争取减缓时间流逝。最容易浪费时间的任务在于突入本丸后的米俵破坏以及忍者部队击破，玩家务必记清目标的地点所在，这样才能节省时间。在幸村二次出现时不要第一时间击退他，先击倒5名敌将实现火攻（我方NPC吃紧时多使用家康的“绝阵”）再击退幸村。丰臣秀赖出逃后先存档，随后直接击倒秀赖而放过影武者（真身的体力比冒牌的多），这样在幸村以及甲斐姬等人依次登场后，金任务就会出现了。



外传 将星列传

1578年 御馆の乱（难度：8★）

胜利条件	击倒上杉景虎、绫御前
败北条件	直江兼续或上杉景胜败走

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
春日山城攻防战	1★	1分钟以内完成	金钱	找出并击倒春日山城内的3名敌武将	战斗开始后触发
居田浜の战い	2★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒上杉景信，防止山浦国清败走	“春日山城攻防战”结束或玩家靠近上杉景信后触发
春日山城炎上	4★	敌人全部由××击倒	道具	在风魔小太郎离开春日山城前将其击倒	“春日山城攻防战”或“居田浜の战い”结束后触发
寝返り交涉	2★	斋藤朝信的体力保持在一半以上	金钱	护送斋藤朝信前往武田胜赖处	“居田浜の战い”发生后触发
胜赖を说得せよ	2★	1分钟以内完成	经验	击倒4名武田军武将（限制时间2分钟）	“寝返り交涉”结束后触发
宪政の足骚き	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒上杉宪政，阻止其进入四屋砦	“寝返り交涉”结束或玩家靠近上杉宪政后触发
北条の援军	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒北条氏照、北条氏邦（限制时间2分钟）	“宪政の足骚き”结束后触发
政宗乱入	3★	敌人全部由××击倒	武器	击倒伊达政宗	“寝返り交涉”与“胜赖を说得せよ”成功后触发
小太郎の余兴	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒风魔小太郎的5个分身，防止我方武将败走	“春日山城炎上”与“北条の援军”结束的前提下，“寝返り交涉”失败或“胜赖を说得せよ”结束后触发
景虎逃避行	2★	敌人全部由××击倒	经验	在上杉景虎到达鲛尾城前，击倒堀江宗亲	“小太郎の余兴”开始后触发
绫御前の熏陶	5★	敌人全部由××击倒	武器	击倒绫御前（限制时间1分钟）	*参看打法要点

专属武器 直江兼续——神直毗御剑

打法要点 本关全任务不难达成，想触发金任务必须要快速作战。一开始春日山城内除了上杉景胜外，其余3名敌将在靠近后都会叛变，尽数击倒后留一名角色在城内准备好截击风魔。其余人分三路向南进军，中路由于需要连续与武田、北条、伊达作战，建议派一名强角。风魔小太郎再次出现后，上杉景虎也会开始移动，完成“景虎逃避行”的同时分头击破风魔的分身，只要确保我方没有武将败走，绫御前处就会触发最后的金任务。

？？？？年 縁结び神社の战い （难度：10★）

胜利条件	击倒全部敌将；お市和浅井长政到达本殿
败北条件	お市或浅井长政败走，或敌任一武将到达本殿

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
不屈き者には制裁を	2★	××的体力保持在一半以上	金钱	击倒100名敌兵（限制时间3分钟）	战斗开始后触发
分かたれし爱	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒堀尾吉晴、浅野长吉，突破南之关	战斗开始后触发
人たらしと世话女房	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒羽柴秀吉或ねね，阻止其合流	“不屈き者には制裁を”或“分かたれし爱”结束后触发
加藤三杰	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒饭田直景、森本一久、庄林一心，防止阿国败走	玩家或阿国进入东北砦后触发
おねね样のために	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒加藤清正	“加藤三杰”结束后触发
缘结び？	4★	1分钟以内完成	武器	击倒加藤清正、ねね，阻止其到达神社	“人たらしと世话女房”任务时迅速击倒羽柴秀吉和ねね
缘を求めて	2★	1分钟以内完成	经验	击倒福岛正则、甲斐姬、くのいち，阻止其到达神社	“おねね样のために”或“缘结び”结束后触发
风神と雷神	2★	1分钟以内完成	经验	击倒立花訚千代或立花宗茂，阻止其合流	“分かたれし爱”成功、“人たらしと世话女房”结束的前提下，“加藤三杰”发生后触发
第六天魔王と归蝶	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒织田信长、浓姬	“人たらしと世话女房”、“风神と雷神”、“缘を求めて”全部结束后触发
女の意地	5★	敌人全部由××击倒	道具	按照甲斐姬、訚千代、ねね、くのいち的顺序依次击倒	*参看打法要点

专属武器 浅井长政——倭王八千戟；阿国——日向天钿女

打法要点 剧情非常欢乐的一关，首先要保证隐性条件“与お市和浅井长政的友好度较高”满足，在战斗中玩家只需在织田信长登场前把全部敌将尽数击退，就可以触发金任务。由于武将多是零星分布或出现的，再加上玩家需要阻止敌方武将进入神社，故需快速地进行“赶场”。ねね出现后会有一个隐藏分支，同时击倒羽柴夫妇或是只击退其中一人，会令后续加藤清正登场时的任务有所改变，不过并不影响金任务的触发。“女の意地”需要按顺序击倒4名女将，由于AI的挡路能力实在不敢恭维，因此掌握敌方的登场位置才是快速完成的关键。

？？？？年 东西无双决战（东军）（难度：10★）

胜利条件	击倒全部敌将
败北条件	玩家控制角色全灭，或经过20分钟

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
八虎を击破せよ！	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒栗山利安、黑田直之、母里太兵卫	战斗开始后触发
传令兵を击破せよ！	2★	30秒以内完成	金钱	在传令兵长到达岛津义弘、长宗我部元亲处前将其击倒	1个战场任务结束或玩家靠近岛津义弘、长宗我部元亲后触发
訚千代参る！	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒立花訚千代、内田镇家、由布惟信	2个战场任务结束后触发
出阵	2★	1分钟以内完成	经验	击倒黑田官兵卫、岛津义弘、长宗我部元亲3人中的任意一人，阻止其合流	3个战场任务结束后触发
清正の守备	3★	敌人全部由××击倒	经验	击倒加藤清正，突破北砦东门	玩家靠近加藤清正后触发
清正を止めろ！	4★	敌人全部由××击倒	道具	击倒加藤清正，阻止其到达西军本阵	不触发“清正の守备”的情况下，在西军本阵开门后触发
神女参战	3★	30秒以内完成	武器	击倒ガラシャ或阿国，阻止其合流	“出阵”结束的前提下，“清正の守备”或“清正を止めろ”结束后触发
东西对决	4★	1分钟以内完成	道具	用本多忠胜击倒立花宗茂	*参看打法要点
丁卯顶上决战	5★	敌人全部由××击倒	武器	在立花宗茂离开西军本阵前将其击倒	*参看打法要点

专属武器 本多忠胜——斗尖荒霸吐；今川义元——意富加牟豆美

打法要点 这场东西对决在直江兼续的全程热血解说下显得尤为欢乐，金任务本身不难触发，就是比较“阴险”。我方必须派上真田幸村和伊达政宗，最开始出现的任务“八虎を击破せよ”不能第一时间完成，玩家先派几名将领奔赴前线杀敌。两个传令兵要快速解决，而北侧关卡附近的加藤清正浑身散发着斗气、比较难缠，需委派一名较为强力的角色前去迎敌。待“神女参战”任务出现后派幸村和政宗一起冲向敌方的立花宗茂，自己则抽身去完成“神女参战”并击倒最初的三将完成“八虎を击破せよ”，这样金任务便会出现了。如果最先冲入西军本阵的是本多忠胜等其他角色，那么只能触发“东西对决”。

？？？？年 天正伊贺の乱 （难度：10★）

胜利条件	击倒风魔小太郎
败北条件	德川家康或百地三太夫败走

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
脱出	4★	××的体力保持在一半以上	武器	在不被织田信忠发现的情况下，诱导伊贺忍者到达脱出地点	战斗开始后触发
二方面展开	1★	1分钟以内完成	金钱	击倒庄司甚内、鸢泽甚内，压制西南砦	战斗开始后触发
くのいち奇袭	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒くのいち	“脱出”或“二方面展开”结束、或任意伊贺忍者到达脱出地点后触发
伊贺忍术の祖	1★	任务发生后到完成前，击破数保持在50人以下	金钱	与百地三太夫合流	“脱出”与“二方面展开”结束后触发
忍びの道	2★	敌人全部由××击倒	经验	从忍道潜入北砦（限制时间3分钟）	玩家控制的角色中有忍者的前提下，侵入突破地点后触发
くのいち再び	2★	××的体力保持在一半以上	经验	击倒くのいち的4个分身，阻止其接近德川家康	“くのいち奇袭”成功的前提下，“伊贺忍术の祖”、“忍びの道”或“真っ向胜负”结束后触发
真っ向胜负	2★	1分钟以内完成	金钱	击倒真田幸村（限制时间2分钟）	玩家靠近真田幸村后触发
暗から暗へ	1★	百地三太夫的体力保持在一半以上	金钱	护送百地三太夫到达退却地点	*参看打法要点
情けは人の为ならず	5★	德川家康的体力保持在一半以上	道具	护送百地三太夫前往德川家康处，并确保其体力在一半以上	*参看打法要点

专属武器 服部半藏——暗牙黄泉津

打法要点 初始阶段“脱出”和“二方面展开”这两个任务要迅速完成，这样最右侧的伊贺忍者才会开始向脱出地点移动。くのいち和风魔小太郎会分别出现发动偷袭，一定要迅速击退，全程护送3名忍者到达指定地点后，再专心进行下一阶段的任务。委任一名忍者角色向北利用忍道潜入并压制北砦，此时不要直接去与百地三太夫会合，而是原路返回到真田幸村身边触发任务，在击倒他并完成“くのいち再び”的任务后再靠近百地三太夫，此时若他的体力维持在一半以上，就能触发金任务了。另外玩家控制的角色里是不能有德川家康的，想自己操控家康去与百地三太夫迅速会合的方法不可行。如果不满足金任务的条件，完成“伊贺忍术の祖”后只会触发“暗から暗へ”。

外传 下载关卡

1578年 有冈城の战い （难度：8★）

胜利条件	击倒杂贺孙市、荒木村重
败北条件	织田信长或黑田官兵卫败走

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
前线砦袭击	1★	××的体力保持在一半以上	金钱	压制前线的3座敌砦	–
铁炮队护卫·壹	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒狐岛吉次、宫本兵部，防止堀秀政败走	–
铁炮队护卫·贰	4★	敌人全部由××击倒	道具	击倒杂贺孙市、关扫部，防止万见重元败走	–
加茂砦防卫	2★	织田信忠的体力保持在一半以上	金钱	击倒荒木重坚、能势赖道，防卫加茂砦	–
官兵卫の危机	4★	1分钟以内成功	武器	击倒风魔小太郎（限制时间2分钟）	–
以心传心	2★	敌人全部由××击倒	金钱	阻止毛利援军进入有冈城	–
村重撤退阻止	2★	1分钟以内成功	经验	阻止荒木村重到达尼崎砦	–
有冈城开城	4★	泷川一益的体力保持在一半以上	道具	护送泷川一益到达有冈城，并击倒城内残余的敌将	–
凶弹	2★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒杂贺孙市，组织其接近织田信长	"村重撤退阻止"成功、"有冈城开城"结束后触发
两兵卫大暴れ	5★	1分钟以内成功	武器	击倒300名敌兵，阻止我方敌将败走（限制时间3分钟）	*参看打法要点

打法要点 要出金任务的首要条件是我方武将无败走，因此一路上要快速击杀敌将、降低对方士气，来确保NPC的安全。"村重撤退阻止"和"凶弹"这两个任务有前后关联性，不过就算不完成也不会影响金任务的触发。如果任荒木村重退到西南的尼崎砦内，在杂贺孙市第二次出现时他就不会去突击织田信长，而是向西南撤退，胜败条件也会发生变化。在成功完成"有冈城开城"的任务后，如果黑田官兵卫与竹中半兵卫有一段特殊对话，金任务就会触发，随后地图上出现一定数量的杂兵援军，由于目标需要击倒300人，因此在前期的战斗中要刻意不去压制敌方的诘所，以免最后敌兵过少。



？？？？年 ガラシャの乱 （难度：9★）

胜利条件	击倒明智光秀
败北条件	ガラシャ或杂贺孙市败走

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
爱のために	2★	1分钟以内成功	金钱	在浅井长政进入东南砦前将其击倒	–
真っ直ぐな男	2★	1分钟以内成功	金钱	击倒真田幸村（限制时间2分钟）	–
面倒くさい男	1★	1分钟以内成功	金钱	击倒加藤清正	–
上等な婿殿	2★	1分钟以内成功	金钱	击倒长宗我部元亲或明智光秀，阻止其合流	–
爱の字のもとに	3★	1分钟以内成功	武器	击倒福岛正则、直江兼续	–
とんでもない愿い	2★	1分钟以内成功	金钱	击倒石田三成，阻止其到达退却地点	–
风神のねぐら	4★	1分钟以内成功	经验	击倒立花宗茂（限制时间2分钟）	玩家进入西砦后触发
奥州の龙现る！	4★	1分钟以内成功	道具	用无双奥义击倒伊达政宗（限制时间2分钟）	玩家进入东北砦后触发
父の爱	2★	1分钟以内成功	武器	用ガラシャ击倒明智光秀	–
嫉妒の炎	4★	1分钟以内成功	经验	在细川忠兴击倒100人以前将其击倒	*参看打法要点
荒れ狂う独占欲	5★	1分钟以内成功	道具	在工作兵长靠近ガラシャ前击倒细川忠兴	*参看打法要点

打法要点 ガラシャ挑夫婿的欢乐剧本，金任务的触发条件为前8个任务皆由ガラシャ完成，即敌将都用她来击倒。开战前建议把ガラシャ与杂贺孙市互换位置，这样一开始就从东南角的真田幸村处开始砍起，一路向西。由于触发"风神のねぐら"后大门会关闭，因此务必让ガラシャ自己进入西砦。在"上等な婿殿"任务时击倒目标长宗我部元亲，若是击败明智光秀的话元亲会撤退。触发"奥州の龙现る"后把他引出来打，不要靠近明智光秀。在除了"父の爱"以外、其他任务全部完成后，若细川忠兴还没登场，就先清一下地图上的杂兵与武将，并派人提前守在西南角。待忠兴登场后金任务就会触发，向他展开猛攻的同时也要控制ガラシャ远离工作兵长。"嫉妒の炎"和金任务是对立的、不能同时触发，击倒明智光秀的任务放在最后完成即可。

？？？？年 京洛倾奇の乱 （难度：10★）

胜利条件	击倒今川义元
败北条件	阿国或前田庆次败走

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
盗人退治	1★	1分钟以内成功	金钱	击倒3名隐密头	–
歌剧团结成！	2★	1分钟以内成功	经验	击倒5名隐密头	–
络み醉	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒醉酒的福岛正则	玩家靠近福岛正则后触发
绊	2★	1分钟以内成功	金钱	击倒石田三成、加藤清正（限制时间2分钟）	"络み醉"完成后触发
秀吉蹴鞠团	3★	1分钟以内成功	道具	击倒青木一重、胁坂安治、速水守久	"绊"完成后触发
新入团员·壹	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒竹中半兵卫或美浓三人众，阻止其合流	–
新入团员·贰	2★	歌剧团员的体力保持在一半以上	金钱	把森兰丸诱导至歌剧团员处	–
家臣はつらいよ	4★	30秒以内成功	武器	击倒太原雪斋（限制时间1分钟）	–
いざ本阵へ	2★	敌人全部由××击倒	经验	击倒葛山氏元、鹈殿长持、冈部元信，突破今川的军门	–
教育系	4★	1分钟以内成功	道具	在太原雪斋接近今川义元前，击倒5名敌将	–
蹴鞠对歌剧	5★	敌人全部由××击倒	武器	在今川义元到达退却地点前将其击倒	*参看打法要点

打法要点 本关金任务的触发条件很简单：完成前10个任务即可。"歌剧团结成"需要在今川义元劝诱5名民兵前击倒全部的隐密头，时间还是比较宽裕的。森兰丸出现后注意别杀得兴起把他击退，要慢慢引诱他到达指定地点。"教育系"任务触发后地图北侧会出现不少敌将增援，因此无需担心武将数量不足。最后的金任务难度也不高，这一关乐趣还是在于各种欢乐搞笑的台词。



？？？？年 毛利元就の変 （难度：9★）

胜利条件	在限制时间内达成指定目标
败北条件	我方任意武将败走

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务问题	答案
北の将	2★	1分钟以内成功	金钱	击倒织田家负责北陆攻略的武将	柴田勝家
魔王の子ら	2★	1分钟以内成功	金钱	按年龄从长到幼的顺序击倒织田信长的儿子	织田信忠→织田信雄→织田信孝
龙虎年くらべ	2★	1分钟以内成功	金钱	击倒上杉谦信和武田信玄中年长的一位	武田信玄
甲斐のオヤジ	2★	1分钟以内成功	经验	击倒甲斐姬的父亲	成田氏长
稻の旦那	2★	1分钟以内成功	金钱	击倒稻姬的丈夫	真田信之
又兵卫の关ケ原	2★	1分钟以内成功	经验	进入关原之战中后藤又兵卫所属方位的城砦	东砦
先锋争い	2★	1分钟以内成功	武器	在关原之战东军的先锋入侵毛利本阵前将其击倒	井伊直政、福岛正则
名枪・日本号	4★	1分钟以内成功	道具	击倒持有天下三枪・日本号的武将	福岛正则
织田四天王	2★	1分钟以内成功	金钱	击倒织田四天王	柴田勝家、丹羽长秀、泷川一益、明智光秀
お兰の同期	2★	1分钟以内成功	金钱	击倒与森兰丸同年龄的武将	池田辉政
花の命は…	2★	1分钟以内成功	金钱	击倒浓姬和绫御前中年长的一位	绫御前
狮子の小僧たち	2★	1分钟以内成功	经验	击倒北条氏康的全部儿子	北条氏照、北条氏政、上杉景虎
真田年代记	2★	1分钟以内成功	金钱	按年龄从长到幼的顺序击倒真田家武将	真田幸隆→真田信纲→真田昌辉→真田昌幸→真田信之
终末を呼ぶ钟	2★	1分钟以内成功	经验	进入刻有“国家安康”字样大钟的寺庙	西边的方广寺
三河武士の鉴	2★	1分钟以内成功	武器	击倒关原之战前，守护伏见城的武将	鸟居元忠
名枪・御手杵	4★	1分钟以内成功	道具	击倒持有天下三枪・御手杵的武将	结城秀康
毛利の家	4★	1分钟以内成功	武器	按年龄从长到幼的顺序击倒毛利元就的儿子	毛利隆元→吉川元春→小早川隆景
一途な男	5★	1分钟以内成功	道具	击倒一生只有一位妻子的武将	明智光秀

打法要点 本关的形式较为特殊，玩家需要在30分钟内完成一定数量的任务才能过关。击破任务并不会给出明确的目标，而是会根据战国历史给与玩家一定的提示，击倒错误的目标的话任务便会失败。为了方便不是很熟习战国的玩家，这里直接给出所有问题的答案。上面的任务乍看上去很多，实际上每次游戏时只会发生一半，即1～8、9～16中随机触发一类，第17个任务“毛利の家”在玩家靠近毛利元就后就会触发。金任务要求快速完成全部任务，故准备一匹快马，一路上准确、迅速地击杀敌将即可。

？？？？年 东西无双决战（西军） （难度：10★）

胜利条件	击倒本多忠胜
败北条件	立花宗茂或玩家控制角色败走

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
高所确保は战术の基本	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒矢泽赖贞、横谷惣左卫门、金子美浓守	–
荒ぶる独眼龙	2★	1分钟以内成功	经验	击倒伊达政宗，阻止其侵入南砦	“高所确保は战术の基本”发生后触发
退却剧	2★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒残余的伊达军	“荒ぶる独眼龙”成功后触发
熊急袭	1★	1分钟以内成功	金钱	击倒甲斐姬，确保中央砦	玩家靠近中央砦后触发
どさくさに紛れて…	2★	1分钟以内成功	经验	击倒くのいち，阻止其与真田幸村合流	–
竞争	2★	1分钟以内成功	经验	击倒直江兼续（限制时间2分钟）	–
武の极	4★	1分钟以内成功	武器	达成500连击（限制时间2分钟）	–
本阵奇袭	2★	1分钟以内成功	经验	击倒稻姬，阻止其侵入西军本阵	–
天	4★	敌人全部由××击倒	道具	击倒本多忠胜（限制时间1分钟）	–
下	4★	1分钟以内成功	道具	在达成200连击的情况下击倒本多忠胜（限制时间3分钟）	–
无	4★	1分钟以内成功	道具	在稻姬与本多忠胜合流前，用无双奥义将本多忠胜击倒	–
双！	5★	1分钟以内成功	武器	在本多忠胜从东军本阵出阵前，用立花宗茂将其击倒	*参看打法要点

打法要点 从名称就可以看出，“天、下、无、双”四个任务一脉相承，因此想要触发金任务，前三个任务至关重要，必须逐一完成。玩家控制的角色中首先要有立花宗茂，在第一次击倒本多忠胜完成“天”后，建议先把注意力放到南方的伊达政宗身上，否则骑着快马的他很容易突破NPC的阻截。在压制北侧高地的同时，可以派一名忍者从忍道突袭くのいち，剩余角色分头完成其他任务。在本多忠胜第二次出现在封闭的北砦内时，玩家要亲自控制一名角色靠近北砦的西门（即真田幸村所在的一侧）。这样稍后砦门打开时才能触发“下”，利用“连舞”或“乱舞”快速累积combo数击倒本多忠胜后再去对付直江兼续。切记如果稻姬提前登场并触发“本阵奇袭”，那么金任务的相关任务就不会发生了，500combo的“武の极”倒不需要强制达成。“无”发生时要把目标锁定在东南角的本多忠胜身上，不要提前击倒稻姬。在忠胜第三次登场时东北的本阵开门，随后他便会不顾一切地向外杀出，此前要让宗茂骑快马冲到门前，迅速冲入将其击破便能达成最后的“双”！

？？？？年 关东三杰对天下三杰 （难度：10★）

胜利条件	击倒德川家康
败北条件	武田信玄、北条氏康、上杉谦信中任意一人败走

战场任务	难度	奖励条件	奖励	任务说明	备注
急袭	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒前田利家，压制北砦	战斗开始后触发
电击战	1★	敌人全部由××击倒	金钱	击倒柴田胜家，压制东砦	战斗开始后触发
越えられぬ壁	2★	武田胜赖的体力保持在一半以上	金钱	击倒明智光秀，防止武田胜赖败走	“急袭”结束后触发
后门の虎	2★	30秒以内成功	金钱	击倒大久保世忠，阻止其到达中央砦	“电击战”结束后触发
家康に过ぎたるもの	1★	30秒以内成功	金钱	击倒本多忠胜	–
死地からの脱出	4★	30秒以内成功	道具	击倒本多忠胜，从西砦脱出	本多忠胜逃入西砦后触发
智は力なり	2★	输送队长的体力保持在一半以上	经验	护送输送队长前往天龙川上流	–
狸狩り	2★	30秒以内成功	经验	击倒德川家康，阻止其到达滨松城	–
二俣城	1★	1分钟以内成功	金钱	击倒二俣城内的全部敌将	–
二杰	2★	1分钟以内成功	金钱	击倒森兰丸、浓姬，进入滨松城（限制时间2分钟）	*参看打法要点
三英杰	5★	30秒以内成功	武器	用无双奥义击倒织田信长、丰臣秀吉和德川家康（限制时间1分钟）	*参看打法要点

打法要点 本关初期的胜利条件是“击倒德川家康”，实际上另两位“天下人”在战斗中会陆续登场，还必须将丰臣秀吉和织田信长击倒才能过关。前期的任务没什么难点，关键在于“家康に过ぎたるもの”中把本多忠胜的体力消减掉1/3左右时他就会撤退，此时跟在他后面进入西砦触发“死地からの脱出”再将其击倒（其体力会回满）。二俣城开门后先击倒其中的三名敌将，丰臣秀吉就会现身。击倒他后织田信长会与浓姬、森兰丸一齐出现在东南角的城砦内（如果没能满足金任务触发条件，击倒丰臣秀吉后只会触发“二杰”，浓姬和森兰丸是在城砦门外）。随后丰臣秀吉会在西砦出现，德川家康则会从西南的诘所杀出。玩家需要在1分钟内用无双奥义将三位天下人击倒，除了提前积蓄无双槽外，建议带一个会“神算”的角色，减缓时间流逝。



レイトン教授と奇跡の仮面

没有利用到3DS的大部分功能算是本作比较明显的缺点，不过由于是首发作品，自然情有可原，而且除开这一点来说，游戏的整体素质还是值得肯定的，精美的过场动画、优质的剧情以及最后的悬念让游戏引人入胜，是3DS平台一款不可多得的解谜AVG作品。

文 阿鲁

AVG	雷顿教授与奇迹假面		
	レイトン教授と奇迹の假面		
Level-5	2011年2月26日	日版	1人
5980日元	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄	

系统解析



雷顿的皮包

从系列第一作就存在的类似于系统菜单一样的物品，里面包括的内容参见列表。

ちょうさメモ	对整个案件的调查记录，随着流程的进行自动更新
ふかまるナゾ	游戏过程中重要疑点的记录，随着流程的进行，这些疑点会慢慢解除
ナゾじてん	谜题辞典，可以在这里选择已经完成过的谜题重新挑战
セーブ	保存游戏
エピソード	随着游戏进程自动更新的小插曲，选择后点击下屏上方的“エピソードをする”可以欣赏到和游戏相关的有趣对话
ロボ	迷你游戏螺丝机器人
ショップ	迷你游戏连锁商店
ウサギ	迷你游戏杂技小兔
コレクション	收集品，需要在开启这个模式后自行寻找场景中隐藏的各种收集品
メモ	笔记，玩家可以在空白的纸上记录对谜题或者流程有帮助的提示或记号
とじる	关闭皮包，返回游戏界面

调查

本作的调查和系列前几作不一样，以前是直接点击下屏进行对话和搜索，在本作中需要先点击皮包旁边的放大镜，然后通过划动触摸屏移动放大镜在上屏进行搜索，操作上自然没有前几作方便。这样做的目的很明显是为了裸眼3D服务，但实际上在进行游戏时除了剧情动画外，很少有时间会去打开3D效果，或者说在进行流程或解谜时3D效果的表现并不好，因此这样的改变可以说是得不偿失。本作的场景都比较大，调查时向左右移动放大镜时可以看到更多的地方，因此一定要仔细搜索每一个可能存在疑点的地方。当放大镜移动到某些地方时会变成蓝色，调查后可以推进视角，游戏中有不少场景都需要用到推进视角来寻找谜题或收集品等要素。



邂逅通信

在“雷顿的皮包”中点击左下角的头像就能进入邂逅通信的相关选项里，玩家可以用携带3DS走路获得的硬币在“ゲームコインショップ”里购买角色形象和其他装饰，然后在“デザインへんしゅう”进行装扮以及在“かたがきへんしゅう”更改自己的称号，在和其他玩家擦身而过时，游戏里的相关资料就会传送到别人的机器里。



迷你游戏

随着剧情的推进，会逐渐开启一些迷你游戏，所有迷你游戏的关卡都需要在流程中完成某些NPC的谜题后才能获得。完成每一个迷你游戏的所有题目后会在秘密模式里追加“雷顿的挑战书”，想收集并完成全谜题就必须完成所有的迷你游戏才行。

螺丝机器人

玩家可以自由操纵机器人的移动方向。机器人每次移动三格，碰到墙壁或铁皮会停止前进，碰到老鼠、猫和狗则任务失败，拿到金色的发条则会一直前进并破坏墙壁以及打倒沿途的敌人，直到碰到铁皮才会自动停止，在能量用完之前将机器人停在红色的终点上则算完成关卡,游戏一共有10关，最后一关需要用金色发条攻击狗两次才能获得胜利。



关卡名称	获得地点	解答
ふるぼけた研究所	屋台通り(第1章)	上、上、下、右、左、上、左
ささやかな遺迹	教室(第2章)	右、下、右、上、左、上、右、下
いさましき斗技场	繁华街(第3章)	右、右、下、左、上、右、左、下、右、右
きよらかなオアシス	商店街(第4章夜)	右、上、上、左、下、右、上、左
あやしいピラミッド	繁华街(第5章)	右、上、左、下、上、左、上、右、下、右、上、左、下
まぼろしの秘境	马车竞技场(第5章)	右、左、下、左、上、上、右、左、右、下、右、上、左、上、右、上、左、下、右、下、左、上
かたりつがれる帆船	ダルストン邸前(第5章夜)	上、下、下、上、上、下、左、右、下、右
こびとたちの村	大テント(第7章昼)	下、右、上、左、下、下、左、左、上、右、左、下、下、左、左、上、左、右、右、下、左、左、下、右
天空にうかぶ城	客室・绿の部屋(第7章夜)	左、上、上、右、下、左、上、下、左、下、下、上、右、下、左、下、右、左、
黄金の宫殿	完全前面九个关卡后自动开启	上、下、上、右、左、右、左、上、左、右、右、右、下、左、左

※完成全部关卡后地图中央会追加地下迷宫，里面还有不少此类谜题等着大家挑战。

连锁商店

店主一开始会给出一个初始商品，买家购买了初始商品后还会购买和初始商品同种类或者同颜色的其他商品，而玩家要做的就是把店主给出的其他商品通过连锁销售的方式全部卖出去。需要注意的是，后期商店中对摆放物品的顺序有一定要求。游戏一共有10个商店，谜底参见下图。

商店名称	获得地点
しんせんなフル–ルの棚	贷衣装屋(第1章)
优雅なティ–セットの棚	住宅街(第2章)
勇敢な冒险家グッズの棚	美术馆前广场(第3章)
こころはずむ乐器の棚	市厅舍前(第3章)
甘くてこうばしい香りの棚	贷衣装屋(第3章)
いろあざやかな植物の棚	寄り道：ダイニング(第4章夜)
おしゃれな绅士服の棚	市厅舍・受付(第5章)
かわいいぬいぐるみの棚	カジノストリ–ト(第5章夜)
ゆかいなミニチュアの棚	カジノストリ–ト(第7章昼)
高价なアンティ–クの棚	客室・青の部屋(第7章夜)





















杂技小兔

在正式进行小游戏前，会有一段培养兔子的系统教学。首先选择“おしゃべり”和兔子对话学会一些基本动作，然后选择“あそぶ”和兔子玩耍，将光标在腹部停留一段时间然后往上划动兔子会做出站立的动作；将光标放在头部停留一段时间后往下划动，兔子会做出倒立的动作；将兔子转成背对视角，将光标从屁股处左右划动则兔子会做出摇屁股的动作。摸摸兔子的头则会变成初始的坐姿。完成以上操作后，就可以选择下方的“ラビットショ–”进行正式的表演了，将对应的动作放到指定的台词里（有马戏团长头像的台词，如果台词没有马戏团长的头像则可以随便放什么动作）让兔子表演，和前作中的迷你游戏“人偶剧”大同小异。全对后完成关卡可以获得新动作，新动作包括非学习型和学习型，非学习型新动作获得后就可以直接使用；学习型新动作在获得后需要选择和兔子玩耍并完成正确操作后才能使用。游戏一共有10个剧本。



剧本名	解答（只放出对应马戏团长头像的动作）	过关后学会的非学习型动作	过关后学会的学习型动作及对应操作
晴れときどきヒマワリ	ルンルン→プルプル→ビックリ→ニゲニゲ→ビクビク→ヤッホイ	ヨロヨロ、ペラペラ	–
ウサギの邮便屋さん	ヤッホイ/ルンルン/ルンタッタ→ビックリ→フリフリ/コロコロ→ブルブル	テレテレ、キョロキョロ、ジダンダ、オロオロ，	アクセク、コロコロ（需要先和兔子对话），对应的操作分别为：正面时双击兔子以外的其他地方；背面时长时间按住光标停留在背部
迷子の子リス	テレテレ→オロオロ→アクセク	ヒラメイタ	ジタバタ、グッタリ、クルクル（需要先和兔子对话），对应的操作分别为：正面时长时间按住光标停留在腹部；正面时将光标在腹部停留一段时间然后往下划动；正面时先让兔子站立然后将光标从腹部往左右划动
明日はカ–ニバル?	クルクル→グッタリ→オロオロ→ジタバタ	コソコソ	ノリノリ、ウサキック（需要先和兔子对话），对应的操作分别为：正面时先让兔子站立，然后将光标从腹部往头部划动；正面时先让兔子站立然后双击兔子以外的其他地方
ビバ! マイホ–ム!	ジダンダ→ヤッホイ→フリフリ→ノリノリ/クルクル→ヒラメイタ	–	ポンスタ、アワアワ、ク–ル（需要先和兔子对话），对应的操作分别为：背面时双击背部；正面时先让兔子站立然后双击兔子的腹部；正面时先让兔子倒立然后将光标从背部左右划动
いじわるなオオカミ	ビックリ→ウサキック→フリフリ→ポンスタ→ジダンダ→ノリノリ	–	–
小さな勇气	ジダンダ→アクセク→ビックリ→コロコロ→ノリノリ	–	–
いざ！ダンスバトル！！	テレテレ→オロオロ→ウサキック→フリフリ→ヨタヨタ→ノリノリ→アワアワ→ク–ル	–	–
雪になったウサギ	フリフリ→ウサキック→コロコロ→ヨロヨロ→グッタリ→テレテレ→ノリノリ	–	–
ほんとうに大切なもの	アクセク→ジダンダ→オロオロ→ビックリ→ヤッホイ→テレテレ→ノリノリ	–	–

骑马

游戏序章就可以体验到的小游戏，类似于前作中的打老鼠。在第5章的パレ–ド通り推进视角后与警察对话可以正式开启这个游戏，玩家需要在限定时间内收集到足够多的棋子。用触控笔在下屏左右划动即可控制马左右移动，碰到木桶会降低马的奔跑速度，吃到胡萝卜则可以短时间内提升马的奔跑速度并且无视木桶的阻碍。

收集品



在第1章的屋台通り开启收集品系统后便可以在各个场景寻找被隐藏起来的收集品了。本作一共有40个收集品，需要注意的是本作过去和现在的故事是交替进行的，通关之后可以在旅馆里调查镜子下的桌子返回过去，或者在18年前调查雷顿自己屋子里的桌子回到现在；调查这两个地方的床可以切换白天和夜晚。

收集品名称	出现章节	出现地点
モダンテイストな土器	第1章	屋台通り推进视角后点击铁箱，之后开启收集品系统
ぶつきらぼうステッキ	第1章	パレ–ド通り推进视角后调查木箱
ひしゃげた手镜	第1章	贷衣装屋调查左边的壶
やくたたずの涂料	第1章	ヒトコブホテル前调查招牌上方的骆驼推进视角，然后调查左边房间最上层的窗户
ささやく名盘	第1章	ヒトコブホテル・ロビ–调查左侧的保险柜，从左往右数第三列
ミニマム万年笔	第2章	教室调查左边的桌子
ほこらしげなワッペン	第2章	セントバ–ンズ高校前调查教学楼上方的钟
サイケデリィックハニ–	第2章	商店街调查左边店铺绿色的东西
こころもとないランプ	第2章	町はずれ调查上方的吊灯
两亲のにがおえ	第2章	レイトンの部屋调查右边书柜的左上部
まどろみざまし时计	第3章	レイトンたちの客室调查两张床之间的台灯
入念なつりばり	第3章	记念碑前调查石碑左下的草丛
ヒルニの实	第3章	レド–ル邸・庭园调查右边的塑料大棚
うばわれたクイ–ン	第3章	レド–ル邸・应接室调查左边沙发的靠背
ひいきめな天秤	第3章	ヘンリ–の书斋调查左侧壁画下的壶
わすれられない记忆	第3章	ダルストン邸前调查左侧比较矮小的仙人掌的根部
あでやかなスカ–フ	第3章	モンサルトン美术馆调查最左边推进视角后调查右边地上像手一样的展示品
あれくるう猛兽	第3章	サ–カスステ–ジ调查老虎笼子上方金黄色的部分
ヨルニダケ	第3章夜	スタ–サ–カス前调查左边那颗树的根部
かげろうレンズ	第4章	ランドの部屋调查书柜右下的纸箱
ランチの缶诘	第4章	まがった道调查左下的草丛
败者のトロフィ–	第5章	马车竞技场前调查中央大门上方推进视角后调查右边白色的楼层
てかげんスロット	第5章	カジノ・スコ–ピオン调查柱子推进视角后调查中间的赌博机
まさかの当たりクジ	第5章	回转木马前调查右边桌子的底部
オバケのぬけがら	第5章	观览车前调查枯树的顶部
おきあがりピエロ	第5章	游园地の制御塔调查塔顶
达笔なヒエログリフ	第6章	遗迹・地下2阶区域二
うみなりの贝がら	第6章	遗迹・地下3阶区域三
きめこまやかな结晶	第6章	遗迹・地下5阶区域三
ねどねどくん人形	第6章	遗迹・地下6阶最后一个区域
ヒトカラゲ矿石	第6章	遗迹・地下7阶区域四
ひらめかずコイン	第7章	ヒコトブホテル前调查在空中飞的鹦鹉
いつわりの真实	第7章夜	友を待つ宿前调查中央建筑物上方推进视角后调查建筑物的顶部
友情のスコップ	第7章夜	けんきゅうしつ调查左边的宝箱
木雕りのおじさん	第7章夜	あかのへや调查植物
なみだ芽	第7章夜	しょくぶつしつ调查左边树下的黄色植物
最后のパズルピ–ス	第7章夜	えいしゃしつ调查左边书橱的下方
砂漠の蹄	通关后	ヒトコブホテル・ロビ–调查バスカル左边红色的箱子
いかめしいジオラマ	通关后	ダルストン邸・应接室调查左侧书柜的下方
おしのびバル–ン	通关后	大テント调查右下的草丛

小金币

收集小金币算是系列的传统了，小金币可用来开启谜题的提示，而在各个场景中寻找所有的小金币对玩家来说也是个不小的挑战。本作随着场景的扩大以及推进视角模式的增加，每个场景中不再固定只有3个小金币，一定程度上提高了收集小金币的难度。完成“杂技小兔”的剧本或和小兔玩耍可以增加它的好感度，好感度高了之后在有小金币的场景时小兔会出现并进行提示，之后要做的就是好好寻找这个场景中的所有可调查地点，将所有小金币或者收集品一网打尽。



小金币全收集

现在

パレ–ド通り	
1	推进视角后调查木箱（剧情触发）
2	左侧建筑物的屋顶
3	喷水池上的雕像
4	右侧蓝色屋子的屋顶

大テント	
1	左下角的树丛
2	左侧建筑上方亮着的窗户
3	右侧建筑上方亮着的窗户
4	上方帐篷垂下来的部分的最下方

美术馆前广场	
1	左侧柱子的下方
2	左侧塔状建筑亮着的窗户
3	美术馆门前建筑物的三角形部分中央位置
4	右侧柱子的顶端

モンサルトン美术馆	
1	正面挂画下方的台阶
2	右侧柱子上的灯
3	左侧雕像伸出来的手
4	推进视角后左侧柱子上方黄色的部分
5	推进视角后右侧并排的三幅画的最左边一幅
6	推进视角后右侧并排的三幅画的最右边一幅

屋台通り	
1	右侧店主下方的红色罐子
2	右上方房檐下的装饰
3	左侧建筑物上方从左往右数第一个窗户
4	视角推进后左边窗台下的壶
5	视角推进后左上的窗户
6	视角推进后正面上方的广告牌

オアシス通り	
1	左下角的木桶
2	木屋门上的玻璃
3	レド–ル邸比较矮的深绿色的树
4	右侧路灯下的垃圾桶

レド–ル邸の门	
1	路灯的顶端
2	路灯右边尖树冠的顶端
3	大门左边墙上的植物
4	左下的石墩

レド–ル邸・庭园	
1	左下角矮的石雕
2	圆柱形塔顶旁边的烟囱
3	正中央圆形的小窗户
4	右下角矮树丛的中央

レド–ル邸・应接室	
1	上方的吊灯
2	左下角地板
3	右边柜子的下方

ヘンリ–の书斋	
1	左侧书橱下方的盘子
2	左侧书橱最右边的书
3	保险箱右边的挂画

レド–ル邸・庭园	
1	左边的树顶
2	左上的避雷针
3	大门上方的标志
4	右下角的草丛

市厅舍・受付	
1	左上角的吊灯
2	左侧的沙发
3	柜台里书架上的箱子
4	右边公告栏里的贴纸

对策本部	
1	左侧绿色的挂板
2	放置放映机的桌子的下方
3	右上的吊灯

马车竞技场前	
1	左侧广告牌的马头
2	右下的矮树
3	推进视角后中央部分左上的窗户
4	推进视角后右侧的喇叭

马车竞技场	
1	仓库上方的方向盘
2	仓库右边的草丛
3	远处观众席右侧的房顶（需要调查两次）

繁华街	
1	左侧商店上方的灯
2	中央远处的气球
3	右侧商店靠近地面的部分
4	右侧商店2楼的植物

贷衣装屋	
1	左下的抽屉
2	柜子上左边的保险箱
3	店主身后柜台的蜡烛

记念碑前	
1	左侧路牌手指的位置
2	左侧的石雕
3	纪念碑上方
4	纪念碑右边蓝色的门

ヒトコブホテル前	
1	酒店大门上方的玻璃
2	右上方酒店楼顶的广告牌
3	从中央的广告牌推进视角后骆驼的身体部分
4	从中央的广告牌推进视角后左边屋顶的装饰

ヒトコブホテル・ロビー	
1	桌子上的花瓶
2	上方的吊灯
3	柜台右边的名画
4	右上方中间的玻璃

レイトンたちの客室	
1	柜台左侧的书
2	床上方椭圆形的挂画
3	床左边的台灯

スターサーカス前	
1	左边椰子树顶端的椰子
2	入口处的售票窗口
3	大门上方的广告牌
4	右侧木栅栏上方，两个弧形中央白色的部分

サーカスステージ	
1	左侧彩条上的方块图案
2	右侧彩条上的方块图案
3	下方白色的椅子

ダルストン邸前	
1	大门下方的枯草丛
2	左上方的烟囱
3	右下的仙人掌（矮的那个）
4	右上方的烟囱

ダルストン邸・应接室	
1	书柜右边挂在墙上的奖章
2	右侧铠甲的斧头部分
3	右下瓶子里的植物

カジノストリート	
1	左侧商店门口的招牌
2	左上广告牌小丑的鼻子处
3	远处屋顶挂着的广告牌
4	右上广告牌猪的鼻子处

カジノ・スコーピオン前	
1	左侧路灯的顶部
2	右侧矮的那颗椰子树上的椰子
3	中央的赌场上方霓虹灯的顶部

カジノ・スコーピオン	
1	左侧机器的出币口
2	右侧机器的下方
3	推进视角后女性发牌员左侧的凳子
4	推进视角后上方的吊灯

ストローブリッツパーク	
1	左侧售票窗口上方
2	左侧售票窗口顶端
3	中央大门的顶端
4	右侧霓虹灯的位置

回转木马前	
1	旋转木马左侧小屋的屋顶
2	旋转木马上方的皇冠标志
3	旋转木马右侧路灯顶端
4	过山车广告牌的龙头处

观览车前	
1	左侧的树顶
2	右侧路灯的顶端
3	旋转杯的右下方
4	观览车中央有狼头的位置

游园地の制御塔	
1～4	4个矮塔的塔顶

友を待つ宿前	
1	正下方的垃圾箱
2	左上绿色的树丛
3	正门上方的小窗户
4	推进视角后左侧建筑中央的窗户
5	推进视角后右边的塔顶

友を待つ宿・フロン	
1	左侧柱子下方的黄色部分
2	对面2楼柱子上的灯
3	对面2楼柱子上黄色的部分
4	柜台上方黄色的标志

友を待つ宿・赤の部屋	
1	房顶的风扇
2	左侧的画框
3	沙发左上的装饰（需要调查两次）
4	正面柱子上的灯

友を待つ宿・绿の部屋	
1	桌子上的花瓶
2	正面柱子上的灯（赤の部屋左边的柱子）
3	右边的落地窗
4	右边的植物

友を待つ宿・青の部屋	
1	左侧的相框
2	床上的枕头
3	右边的植物
4	右侧蓝色窗帘的下方

ヘンリーの研究室	
1	最左边的书柜上面的箱子
2	桌子的书堆上的小瓶子
3	右下方的柜子

植物室	
1	桥附近的仙人球
2	右侧深绿色树冠的顶端
3	人工运河的入水口
4	椰子树上的椰子

大ホール	
1	左侧的花丛
2	中央偏左花丛旁边的椅子
3	中央的时钟（比较小）
4	右上方蓝布左侧柱子的黄色部分

映写室	
1	左下门上方的标志
2	右下门上方的标志
3	讲台下方的标志
4	吊灯最右边的灯

过去

レイトンの部屋	
1	床上方的绿色木框
2	墙上的时钟
3	右侧柜子上的地球仪

ダイニング	
1	沙发上的靠枕
2	沙发后面的灯罩
3	壁炉下方
4	推进视角后窗户旁边的钟
5	推进视角后厨房旁边篮子里放置的酒瓶
6	推进视角后左下的凳子

レイトン邸前	
1	左边的烟囱
2	阁楼的窗户
3	中央电线杆的下方
4	右下的河

セントバーンズ高校前	
1	左侧建筑上方的圆形窗户
2	左下的树丛
3	右侧建筑上方的圆形窗户
4	右侧围墙上黄色的砖头

エントランス	
1	左侧方鞋子的柜子的中央部分
2	中央的石像
3	屋顶右侧的灯

教室	
1	左上的吊灯
2	中央右侧的奖状
3	右边墙上贴着的文件

住宅街	
1	调查左边的抽水机
2	抽水机右边的水桶
3	右边的木桶
4	右上挂着的裤子

おもいでの丘	
1	左侧大树伸出来的小部分枝干
2	大树下方木桩的顶端
3	右下方的石头
4	右边大树下方浅绿色的草丛

アスコット邸前	
1	左下圆形的树丛
2	右下浅绿色的草丛
3	右上的烟囱
4	正上方亮灯的窗户（左边两个窗户没亮灯）

ランドの部屋	
1	左下角的书堆
2	右上角装杂物的箱子
3	地毯上的书

商店街	
1	左下的井盖
2	左侧蔬菜摊上方挂着的物品
3	木箱上放着的白色物品
4	右侧房间门口的灯

商店街の里道	
1	左上随风飘动的木牌
2	中央冒烟的烟囱
3	右侧房檐下的鸟窝

町はずれ	
1	左上的烟囱
2	左侧的木栅栏顶端
3	正面浅绿色的树顶
4	右下深绿色的草丛

案内板前	
1	左侧峭壁下方比较高的浅绿色草丛
2	峭壁的蔓藤下方偏右的墨绿色草丛
3	峭壁上延伸出来的树冠
4	右下角深绿色的草丛

まがった道	
1	左侧树干上方的蘑菇
2	下方的翠绿色草丛
3	右下方浅绿色草丛
4	中央偏上的浅绿色树冠

イエット・デストリー	
1	左侧断掉的石柱的顶端
2	左上的树根
3	右上的树根
4	右下河中石头上的植被

※在第6章的遗迹部分，地上有许多闪光的点，金币和收集品就埋在这里面，不要错过了，错过了就无法再获得了。





流程攻略



※本流程攻略中只提及主线谜题（解决后才能继续进行流程的谜题），其他谜题的开启和解答请参照后面的谜题解答部分。

序章 狂欢节之夜

雷顿教授和小助手卢克走在灯火辉煌的大街上，由于是一年一度的狂欢节，整个小镇都充满了节日的气氛，根本看不出会有什么不得了的奇迹会发生。在广场前，进入关于“调查”的教学指导，调查被气球绑住的人并完成谜题后小镇突发异变，游行队伍后面巨大的小丑模型掉落地面引起一阵骚乱，过后雷顿和卢克看到了不可思议的景象，街道上出现了与小镇居民一模一样的石像，难道小镇的居民当真被石化了?

就在整个小镇陷入一片混乱之时，自称“奇迹的绅士”的神秘假面男出现在了小镇的高层建筑上，之后变戏法一般长出了一对翅膀朝小镇深处飞去。此时需要进行一个骑马的小游戏，用触控笔划动下屏控制马的移动，在追假面男时需要注意躲避水桶以及在岔路口时选择正确的路口，吃掉路上的胡萝卜可以短时间加快马的奔跑速度，并且可以在不减速的情况下撞翻木桶。

眼看就要追上了，但是假面男突然从高空扔下烟雾弹，之后便消失在了众人的视线中，这个奇迹的绅士到底有着怎样的目的呢……

第一章 奇迹的假面

雷顿一行人之所以会来到这里，是因为收到了一封来自雷顿教授的青梅竹马夏洛娅（シァロア）的信，信中提到了奇迹的假面以及被诅咒的街道，并且希望雷顿前往并帮助这个被称为奇迹之街的蒙德多尔（モンテドール）。

剧情过后与喷水池右边的人对话，他会让玩家寻找这附近的一个木箱，四处搜寻后没有发现目标，之后自动触发对话，然后将放大镜移动到左侧蓝色看板的建筑物前，此时会发现放大镜变成了蓝色，调查后就可以将视角往前推进一部分，这样就能找到木箱了，这个推进视角的操作在今后的冒险中会经常用到。

调查木箱后发现小金币，之后就可以在各个场景中寻找隐藏起来的小金币了。完成这些系统教学后点击下屏下方的“ズ－ムやめる”返回原始视角，调查远处的大帐篷顶端，然后便可以往下个场景移动了。在“大テント”场景中开启“雷顿的皮包”这个关键性道具，从现在开始就可以保存记录了。调查右侧巨大的小丑人偶，然后推进视角发现哭泣的小女孩，与她对话并解决谜题后前往下一个场景。与这里的人对话了解到在这之前美术馆发生的奇迹事件的相关消息，完成对话后往右侧街道前进。

在下个场景中和右侧穿白衣服的人对话，解决谜题后开启迷你游戏“螺丝机器人”，再继续前进遇到两个挡路的神秘人，这里需要完成猜球在哪个杯子里的游戏。这个游戏考验的不是玩家的眼力，而是观察力，前两次游戏必定会输掉，从第三次开始雷顿要求自己先选，然后注意操作杯子那个人的手势，岔开的指头指向哪里，球就在哪个杯子里。

一路前进在庭院见到了18年未见面的夏洛娅，简单寒暄之后夏洛娅便将这段时间发生的奇怪事件告诉了大家，但是让雷顿感到奇怪的并不是事件本身，而是那个奇迹的假面，因为这个假面是他学生时代的朋友兰德（ランド）发现的。因为某个事件掉落遗迹而导致其下落不明是雷顿以及夏洛娅多年以来的心病，而兰德发现的假面也被夏洛娅的老公亨利给保存了起来，但就在一个月前被奇迹的绅士给盗走了。

在大致明白事情的发展后，雷顿决定帮助夏洛娅寻找奇迹的绅士的下落。原路返回，在屋台通り调查右边的窗台推进视角，和这里的人对话后调查右边的铁箱，之后便可以在场景中寻找收集品了。返回入口处发现被石化的人已经被回收了，和左侧的人对话后了解到繁华街的店主可能对这次的事件比较了解。从美术馆前广场往左走进入繁华街，与这里的人对话后了解到新的情报，继续往前走来到贷衣装屋，与店主对话并解决谜题后开启第二个迷你游戏“连锁商店”。

离开贷衣装屋后往上走，在纪念碑前与小丑对话并完成谜题后打听到旅馆的方向，在旅馆前与马戏团团长对话，然后选择一只你喜欢的兔子后开启迷你游戏“杂技小兔”。在旅馆大厅和两人对话并完成谜题后前往自己的房间休息，在这里雷顿教授将兰德和18年前的故事告诉了蕾米和卢克。

第二章 谜之壁

时间回到了18年前，雷顿和好友兰德跟往常一样一起运动、聊天。上课前，兰德向雷顿提到了前往遗迹寻找“秘宝”，和老师对话后需要连续完成3个谜题，之后前往エントランス与同学达尔斯通（ダルストン）对话。离开学校时遇到了夏洛娅，三人相约晚上8点见面商议奇迹的假面相关事宜。

返回自己家后调查左边的书架推进视角和母亲对话后得知父亲被人带走后直到现在还没回来，寻找父亲的任务自然落到了雷顿的头上。来到住宅街与戴眼镜的婆婆对话并解决谜题，不过并没有得到相关情报。继续往前走来到商店街，在这里遇到了亨利，寒暄了几句后继续前进，在商店街の里道帮助大叔解决谜题后来到郊外总算是找到了父亲，没想到他和兰德一样尽说着和考古学相关的事。返回自己的房间，调查桌子推进剧情。

来到校门前与老师对话并完成谜题，然后往住宅街方向前进，在住宅街和达尔斯通对话并解决谜题后往左走来到兰德的住宅前，调查左上角的窗户并完成谜题后进入兰德的房间。之后，兰德将奇迹的假面拿出来给大家欣赏，并且宣称只要解开了假面的秘密，就能得到古代文明的秘宝。为了证明自己得到的奇迹假面的真实性，兰德将自己的研究证明展示给了两人……

第三章 蒙德多尔的权力之争

经过一晚的休息后，雷顿一行人准备对奇迹的绅士再度展开搜索工作。在旅馆大厅和谜题魔女对话，之后便可以在她这里完成每章没有找到的分支谜题和隐藏谜题了。在旅馆门前，大家遇到了昨天那个哭泣的小女孩，一问才得知她又和妈妈走丢了，之后一路往パレ－ド通り方向前进，途中需要在纪念碑前和繁华街两个地方向路人打听消息，最后在パレ－ド通り找到了小女孩的母亲。

帮小女孩找到妈妈后前往夏洛娅的住宅，不过今天依旧没有见到亨利，遗憾之

余开始对亨利的书房进行调查。调查书桌和保险箱后与夏洛娅对话，从两人的交谈中了解到了假面被盗的大致过程，并且又提到了18年前的一些事。当年因为这个假面而失踪的兰德以及18年后成为富豪的亨利，夏洛娅对假面拥有能创造奇迹的魔力深信不疑。经过推理，雷顿认为奇迹的绅士应该是居住在小镇里的人，而因为修建旅馆和亨利有冲突的达尔斯通有犯罪的动机。不过之前奇迹的绅士曾给亨利和达尔斯通这两个蒙德多尔的大富豪都发过预告信，按理来说达尔斯通也是受害者之一，因此雷顿决定先到达尔斯通那里去打听情报。

达尔斯通的住宅在酒店的西边，在门口众人遇到了达尔斯通，当雷顿向他打听关于奇迹的绅士的情报时，他却表示这一切都是夏洛娅自导自演的戏。达尔斯通还表示当年兰德执意前往遗迹时，明知遗迹很危险但是亨利却没有阻止兰德，最终导致了惨剧的发生，而亨利也因为兰德的失踪获得了财宝，夏洛娅对亨利的冷漠一直怀恨在心，雷顿当年也因为夏洛娅的责备和自责选择了离开蒙德多尔。虽说达尔斯通对于这件事有点反应过度，但也不能完全否认这种可能性。抱怨完之后，达尔斯通还是给大家带来了有用的消息，市长联系了伦敦的警察局，伦敦方面派出了人手开始针对这起奇迹事件进行调查。正当雷顿一行人准备前往市长那里打听情报时，达尔斯通的管家拿来了奇迹的绅士寄来的预告信，信中表示会在美术馆前广场再度制造奇迹，时间就在今晚。

市长大楼在亨利的住宅的北面，与警察和市长对话且完成谜题总数在25以上时便可以前往对策本部参与讨论。与シバロフ对话并选择“はい”后开始关于搜查的讨论，这里需要针对最近发生的事件进行推理，一共要进行三次推理（每次都要与シバロフ对话）。依次选择“パレ-ド の时间”、“その瞬间に目をつぶっていた”、“暗い路地”、“共通点があった”、“严重に捆包されていた”、“捆包を解く时刻”、“空气に触れると消える绘の具”、“お互いに知り合いだった”、“13人が舞台に上がるのを见た”、“发见されたときは别の服だった”完成推理环节。

通过现有的资料成功推理出之前三起奇迹事件的真相后，雷顿的能力得到了搜查组的一致肯定，为了找到更多游客变成石像事件的线索，雷顿一行人准备在小镇中再次进行搜索。在市长大楼前台，市长告诉雷顿美术馆开始重新接待游客了，对于这个多次事件的发生地自然得前往调查一番。在市长大楼前解决一名女性的谜题后一路前往美术馆，与馆长对话并解决谜题后前往贷衣装屋打听情报，店主给出的消息是在一个月前，马戏团的成员曾在她那里借了大量的服装，奇迹的演出会不会和马戏团有关呢？带着这个疑问众人前往马戏团打听情报。在马戏团内部和团长以及老虎交谈并解决谜题后，雷顿判断奇迹事件和达尔斯通以及马戏团没有关系，理由在于奇迹的绅士每次都将游客的注意力吸引到自己的身上，让马戏团的关注度严重受损，马戏团团长以及邀请马戏团来此地的达尔斯通自然不会干出这种有损自己利益的事。

从马戏团出来后发现时间已经快到8点了，众人赶紧前往美术馆前广场，发现夏洛娅也在这里，很快奇迹的绅士便登场了，而这次给众人带来的是浮空的奇迹，不但绅士自己浮在空中，人群中也有不少人被抛向空中后消失不见。骚动过后，绅士还宣布了下一次奇迹的内容，并且诱导那些想和自己对抗的人去寻找能消除奇迹假面魔力的“破邪假面”，这位绅士到底有什么意图呢？

虽然奇迹的绅士依旧没有抓到，但达尔斯通却因为有着种种嫌疑被抓了起来，而亨利也终于出现在了雷顿的面前。对于亨利的不满，达尔斯通毫无顾忌地表现了出来，不过亨利却没怎么反驳，返回旅馆的雷顿再度向蕾米和卢克说起了18年前的事。

第四章 夏洛娅的眼泪

时间再度回到18年前，沉迷考古学的兰德为了证明自己的理论，准备带雷顿和夏洛娅到谜之壁去解开古代文字的秘密。谜之壁离小镇有一段距离，先来到町はずれ调查木门，解决谜题后从这里进入到森林里，在案内板前调查右侧的看板以及在まがった道与兰德对话解决谜题后便可以穿过深林来到谜之壁前。调查这里的墙壁，对谜之壁进行修复后兰德告诉雷顿这上面的文字其实是一副地图，而地图指向的地方正是之前兰德探索过的遗迹，奇迹的假面就是在遗迹里找到的，并且兰德坚信奇迹的假面正是引导他们找到古代秘宝的钥匙。

兰德对奇迹的假面进行解谜后确信遗迹地带有着没被人发现的巨大秘密，传说中的幻之遗迹阿克巴戴因（アクバ-ダイン）也许就藏在这里面。发现兰德执意要前往遗迹的夏洛娅为了阻止兰德的危险行为，抢走了奇迹的假面并消失在了两人面前。来到おもいでの丘时，发现了座在星空下落泪的夏洛娅，同为考古学家的夏洛娅的哥哥正因为调查遗迹出了意外，她之所以极力阻止兰德，就是害怕悲剧再度发生。虽然理解夏洛娅的用心，但已经接近成功的兰德依旧不愿意放弃自己的成果。这时，亨利也出现并安慰了夏洛娅，知道自己劝说不了兰德，夏洛娅也只好放弃了劝阻的行为，而正因为这一念之差，导致了后来惨剧的发生。

第五章 奇迹的解明

雷顿一行人来到蒙德多尔已经第三天了，第一天和第二天的两个奇迹都还没找到足够的证据来进行推理，而今天又有新的奇迹会发生，不过当务之急是要将被误抓的达尔斯通给保释出来。来到对策本部听取搜查组的意见，得知了现场有马车竞技场所属马车的轮胎痕迹，为了搞清楚状况，自然要前往马车竞技场进行现场调查。

在马车竞技场前调查入口后开启通往竞技场的道路，在竞技场里与管理人对话并调查车库里的马车，果然发现了不少问题。首先，刚刚维护了不久的马车在奇迹的绅士出现后不久都逐渐开始坏掉，但是马车除了维护和修理外，一般情况是不会离开竞技场的，即使要外出也必须要有亨利的签名认可才行。石化事件的当天确实有与竞技场相同型号的马车在场，关于这一点看来要向亨利询问才能得出答案。

来到亨利的住宅，向夏洛娅打过招呼后，亨利总算和大家正式见面了，而雷顿也马上指出了亨利与奇迹事件的关联。首先，马车竞技场由亨利管理，没有他的签名马车是无法外出的，也就是说只要他愿意，可以让马车随时外出，而马车也是在石化事件发生之后才送回的竞技场；第二天的浮空事件也能找到不自然之处，奇迹的绅士的浮空术很好解释，在大帐篷和美术馆之间拉一根看不见的钢丝即可完成，不过要在美术馆顶层固定钢丝并不容易，但恰好亨利在石化事件后给图书馆送去了大量的画，将这些画堆在美术馆顶层恰好就能完成钢丝的搭建。

至于那些消失的人，应该就是奇迹绅士的同伴，浮空后用黑布覆盖全身，在深夜里看上去就像是凭空消失一般，现场发现的黑布可以证实这一理论的合理性。而要做到这些事，不但需要巨大的财力物力，更是需要一个强有力的后盾来辅助，作为这条街道的创始人，亨利自然有这个资格。之所以要制造如此多的奇迹，其目的是为了盈利，虽然给住在此地的居民造成了恐慌，但对观光客来说却是绝佳的演出，这之后自然会有越来越多的观光者慕名而来。

对于雷顿的质问和解答，亨利表现出了激动的情绪，并且认定雷顿因为18年前的事情至今还对其保持不信任态度，最后更是下了逐客令。虽然对于亨利和夏洛娅的态度有着各种疑问，不过目前也无法从他们那里得到有关线索，优先弄清楚奇迹的绅士的秘密才是当务之急。在亨利府邸的门口遇到了警察，他告诉雷顿教授自己的同僚在パレ-ド通り找到了新线索，赶紧

过去看看吧（途经屋台通り时需要解决大胡子的谜题才能继续前进）。在パレード通り推进视角后找到警察的同僚，不过这个狂热的警察只是对奇迹的绅士创造出的奇迹极度感兴趣而已，对搜查工作没有任何帮助（之后和这里的警察对话可以进行骑马的小游戏）。

来到美术馆前广场，听到了奇迹的绅士有可能出现在赌场的消息，虽然与昨天预告的场所不一样，但为了找到哪怕一丝的蛛丝马迹也必须前往进行调查。赌场的位置在纪念碑的北面，在纪念碑前和会计马菲（マ–フィ–）对话了解到原本相互制约的两大家族很有可能因为达尔斯通被捕后打乱整个小镇的平衡。继续前进来到赌场内部，恰巧遇到之前的神秘二人组在赌场捣乱，对方自然向雷顿再度提出了挑战。这次要面对的是数字问题，这个谜题需要玩家只移动两次筹码将横、竖、斜三个方向的数字和都变为15，答案见图。



离开赌场后差不多到了奇迹的绅士进行表演的时间了，来到公园（ストロ–ブリッツパ–ク）门口与小丑对话，此处必须完成谜题总数超过50个才能继续前进（这里有通往马车竞技场的直通车）。在回转木马前，从古洛斯基（グロスキ–）警部那里得到了奇迹的绅士给出的谜题，提示是寻找旋转的和奔跑的东西。在回转木马前调查木马和过山车；在观览车前调查观览车和旋转杯并完成谜题后得到了绅士留下来的4张卡片，将所有卡片的信息总和起来得到的信息是前往山丘上的制御塔。此时亨利和夏洛娅也赶到了现场，前往调查制御塔后，奇迹的绅士如约而至，并且将众人引入了塔内，但当所有人从塔里出来返回公园时，发现公园的人全部失踪了，这就是绅士展示给大家看的今天的奇迹，并且预告明天将会表演最后的奇迹，而这个奇迹在小镇的任何地方都能看到。为了追回被绅士带走的夏洛娅，亨利和雷顿一行再度进入了塔中，不过绅士并没有伤害夏洛娅的打算，只是在说了一堆不知所谓的理由后就消失不见了，而再次从塔中出来的众人返回公园时却发现所有人又回来了，而且就像什么事也没发生过一样。

第六章 幻之遗迹——阿克巴戴因



兰德和雷顿第二天一大早就收拾好行李准备出发前往遗迹，亨利和夏洛娅也前来送行，临行前，兰德将自己最珍贵的护身符交给了夏洛娅，并且约定三天后一定回到她身边。

遗迹的流程有别于其他章节，在遗迹中玩家要控制雷顿进行移动、挖掘等动作，每层除了有各种宝藏外，也隐藏着不少敌人。第一层是教学模式，拿到铲子后可以对松软的土地进行挖掘，那些闪光的地方通常都藏着宝物，发现后就毫不犹豫地挖出来吧；遇到需要两人同时踩下的机关时，兰德会自己移动到其中一个机关上，玩家需要操作雷顿踩下另一个机关开门；当被木乃伊发现后，他们便会不断向我方逼近，一定要在被碰到前挖好洞等敌人掉进去。

第二层需要利用石头来连接道路以及干掉拦路的敌人，虽然路程比较长但难度较低。第三层会遇到红色的木乃伊，这种敌人的移动速度是普通木乃伊的两倍，首先解决掉两只普通木乃伊后从右侧比较远的地方上去吸引红色木乃伊的注意，这样就可以在它追到玩家前挖洞解决战斗。

第四层要面对一场BOSS战，具体攻略方法参见谜题093。第五层会追加挡路的水晶，将石头从远处往前推可以破坏水晶，这一层有不少房间都需要利用地形创造破坏水晶的机会。蓝色木乃伊掉进坑里后会形成无法通行的刺地形，在对付这种木乃伊时需要注意。在这之后的不少房间里都需要用岩石破坏水晶后才能通过，不过难度不算高，多尝试几次自然就能明白其中的奥秘。第七层最后和木乃伊的战斗有点难度，首先需要把左下的木乃伊诱导到右下埋掉，然后将左上的木乃伊引诱到左下埋掉，最后同时引诱左上的两只木乃伊，然后围着左上的柱子绕一圈就可以摆脱木乃伊到达机关处了。

在第八层深处，两人终于找到了存放宝藏的地方，不过兰德却没有坚持到最后，雷顿就这样眼睁睁地看着亲友掉落悬崖。虽然雷顿最后解开了谜题，找到了无尽的财宝，但这无法弥补失去亲友的悲痛。最终，雷顿选择离开这个令人伤心的地方。

第七章 冀君归

一大早，雷顿一行人照例外出搜寻线索。刚离开旅馆就遇到了达尔斯通的管家，由于昨天晚上奇迹的绅士这么一闹，达尔斯通的嫌疑自然被解除了，就所有人都在怀疑达尔斯通的身分，但雷顿却在不断找证据说服警察这一点，管家表示非常感谢教授，并且主人达尔斯通也邀请雷顿前往府邸。

在达尔斯通的府邸接受了感谢之后继续开始调查工作，首先来到昨天发生奇迹的公园，再次进入制御塔后雷顿对昨天的奇迹进行了解谜，原来这个巨大的塔里有前后两个门，昨天奇迹的绅士诱导他们从后门出去，而对面的构造和公园一模一样，惟一的差别就是没有人。返回公园后遇到了会计马菲，从他那里得到了亨利最近资金走向的消息，花费巨额资金进行修建工作，也许这就是亨利为奇迹的绅士提供的便利。

前往亨利的书斋向他提出疑问，不过这次亨利并没有强烈的反应，只留下会尽力协助雷顿找到奇迹绅士的线索这句话后就离开了。正当雷顿准备离开时，被亨利收留的一位老人出现在了他面前，这是失踪的亲友兰德的母亲，从她口中得知了这几年老两口以及亨利的状况，自从兰德失踪后，亨利就没有对自己的所作所为进行辩解，从而形成了现在的性格，兰德的母亲希望雷顿不要将亨利逼得太紧。

离开亨利的住宅后前往市长大楼，与市长对话解决谜题后雷顿要求市长将这个小镇的所有权相关消息拿给他看，看过后雷顿总算能理解之前始终觉得有疑问的部分了。之后前往对策本部和署长对话，署长让雷顿一行人到马车竞技场去找正在那里进行调查的搜查官。离开大楼时，古洛斯基警部匆忙赶到，并给出了奇迹的绅士住在“冀君归（友を待つ宿）”的情报，这是这个小镇最豪华的旅馆。

来到马车竞技场与搜查官交谈，从他那里得到了冀君归的所在位置，从马车竞技场直接坐车来到冀君归。与入口处的人对话，完成谜题总数在75以上就可以继续前进了。与前台的经理对话，为了帮助亨利洗清罪名，他将雷顿一行人带到了亨利的研究室。在这里散落着各种亨利为发展整个小镇进行研究的资料，并且墙上挂着以前兰德研究奇迹假面秘密的图纸。雷顿和经理前往资料室进行调查，研究室的调查暂时就交给了蕾米和卢克。分别调查左侧的相框、墙上的文字、左侧书柜和桌上的笔记，找到了搜寻兰德的探险队记录以及奇迹绅士的相关记录，而雷顿还找到了一件至关重要的物品“奇迹的假面”，虽

然不知道是谁因为什么理由放在这里，但肯定与这次的事件有着至关重要的联系。除此之外，还找到了一张署名为蒙德多尔的地图，虽然还没有确切的证据指明这张图的意义，但雷顿觉得这和奇迹的绅士寻找“破邪的假面”有着某种联系。

返回大堂（フロント），经理将一本书交给了雷顿，书中记载着一个类似童话的小故事，而这个故事中有着奇迹绅士给出的前往下一个场所的消息。第一个故事的关键词是“光差し入む窗边に眠る（在有光射入的窗边沉睡）”和“目を乐しませる绿の内侧（在一饱眼福的绿色的内侧）”，根据第一个关键词推断出地点是床靠窗户的客房，根据第二个关键词推断出是绿色的房间，因此下一个要前往的地点自然是绿色的客房（みどりのへや）。和手下败将的二人组对话并解决谜题后调查左边的壁画发现第二本书，根据关键词“森（森林）”推断出下一个地点植物室（しょくぶつしつ）。首先调查左上的鸟，然后调查树旁边的花两次，再调查右边树上的果实，之后鸟会离开书去吃果实，看过书后得到关键词“一番大きな场所（最大的地方）”。前往顶层大厅（だいホ–ル）调查右边的花坛得到最后一本书并获得关键词“大きく映し出され（被巨大的东西放映出）”，来到映写室（えいしゃしつ）调查大屏幕看完最后的故事，之后奇迹的绅士登场并掳走了卢克。

完成谜题并救出卢克后，绅士的真实身分也被雷顿揭露出来，他就是在18年前探索遗迹时掉落悬崖、大家都以为已经死去的兰德。

抱着复仇心态的兰德在18年前掉落悬崖时落入了水中，虽然捡了一条命但却因巨大的冲击失去了记忆。在一个小村庄里，他一边过着清贫的生活一边试图恢复记忆，直到有一天收到了一封来信，信上说：“我知道你的过去，以及夺取你所有东西的人……”这封信上详细地记载着兰德的过去，并且提到了罪魁祸首——亨利。当他看到亨利这个名字时，整个人就像触电般，所有的记忆仿佛都找回来了。除此之外，那封信上还记载了复仇的方法，为了夺回自己失去的一切，兰德化身为奇迹的绅士，开始了自己的复仇之旅。



第八章 最后的奇迹

随着爆炸声的响起，最后的奇迹终于展现在了所有人的面前，将挡在小镇四周的石壁炸开，让小镇被沙石淹没，这就是兰德对亨利夺走他一切的复仇，这就是小镇里所有人都能看到、感受到的最后的奇迹。就在所有人都绝望之际，雷顿却告诉大家还有一个拯救小镇的真正的奇迹。来到纪念碑前，调查纪念碑推进视角，然后调查地上的井盖打开通往遗迹的入口。由于当年亨利花重金聘请探险队搜索兰德，从地面通往遗迹深处的建筑依旧完好地保留着，雷顿和夏洛娅很快便来到了遗迹最深处。之后雷顿让夏洛娅交出了奇迹的假面，然后将假面一分为二，原来这就是奇迹的假面和破邪的假面的真实形态。将两个假面安置在祭坛对应的位置后，奇迹果然发生了，整个小镇开始上升，原本已经快被淹没的小镇又复活了。最终章没有谜题和流程，返回地面后与因复仇失败而极度失落的兰德对话，选择“はい”就可以欣赏最后的结局了。

谜题解答



※没有注明章节和地点的谜题为流程中的必做题目。

谜题001 放飞气球

提问 可怜的小丑被气球的绳子给绑住了，点击下屏的9个红点交换绳子的位置，最少交换3次就可以将混乱的绳子给捋直。

答案 依次点击第一排第三个红点、第二排第二个红点和第三排第一个红点（或者第一排第一个红点）。

谜题002 迷路的孩子

提问 迷路的小女孩说：“妈妈的头发是红色的，挎包是粉红色的，并且上面印有小熊。”；B说：“这不是我的包。”；C说：“穿上女装会不会暴露身分啊。”；D说“我记得我的包是蓝色的。”；E说：“这个包的样子好像有点不一样。”。你能找到谁是小女孩的妈妈么？

答案 根据小女孩的说辞，绿头发的A自动被排除；C是男性，也被排除在外；D说自己的包颜色不对，那么蓝色并且有小熊印记的包就是D的；E说包的样子不对，那么E的包就应该是蓝色并且有五角星的那个。既然这4个人都被排除了，那么答案自然就是B了。

谜题003 贴海报

第一章美术馆前广场和コマ–ニ对话

提问 从下屏的三张海报中找出和上屏一模一样的那张。

答案 A图最后的小丑尾巴部分多了个圆点；C图吹号的人多了个帽子。因此正确答案是B。

谜题004 碰碰车的照片

第一章屋台通り调查ヤッタイ下方的玩具车

提问 上屏是坐在某辆车里的人拍摄的照片，你能根据照片在下方的俯视图中找出拍照的人所乘坐的车辆吗？

答案 答案是某辆白色的车，你找到了吗？



谜题005 机器人工厂

提问 将机器人的头、身体、手、脚四个部分放到黄色的箱子里，进行判定后系统会根据特定的顺序将部件进行特定的旋转后组装，你能根据系统组装部件的顺序将机器人进行正确组装吗？



答案 先确定顺序再确定旋转的方向，多试几次自然就会成功。

谜题006 黑白兔子

第一章レドール邸・应接室调查右边的柜子

提问 黑白兔子的规则如下：1.兔子可以向横、竖、斜直线方向跃过其他兔子。2.一次可以跃过任意数量的兔子。3.被跃过的兔子会进行黑、白两种颜色的变化。根据以上三条规则，让所有白兔变成黑色的吧！

答案 答案见图。

1



2



谜题007 大帐篷里

第一章大テント和コッペリア对话

提问 演出结束后，马戏团的成员们在帐篷里开庆功会，不过这次庆功会有至少一个团员没有参加，你能根据帐篷里的影子选出参加了庆功会的成员么？

答案 将下屏的6个人设定为A～F，帐篷最左边的是C；右边的飞机头是A；飞机头背后的影子是D；与飞机头干杯的女性是B；中间躺着的是F，由于至少有一人缺席，那么缺席的人只可能是E，最右边那个看起来像E的影子其实是帽子里插着的一束花。

谜题008 旗子的排列

第一章パレード通り和セレナ对话

提问 狂欢节挂在街道中的旗子一共有7种图案，在上屏中，有几条旗子的图案是按照右上所示进行排列的？

答案 2条。

谜题009 太阳的图章

第一章贷衣装屋调查右边门上的面具

提问 A～D四个图案中，哪个是左边的图章印出来的图案？

答案 D。

谜题010 店内的队列

提问 被贴满海报的小店里有不少人排队，你能根据上图判断出排队的总人数吗？

答案 首先看下方，可以找到7双脚；再看上方，可以发现中间带蝴蝶结的人没有对应的脚，因此总人数为8。

谜题011 丢失的东西

提问 地上散落了一堆道具，同种类以及同颜色的道具都两两一组，你能从中找出一个单独存在的道具吗？

答案 不和其他道具重复的就是小丑手上的箱子了。

谜题012 两位搬运工

提问 两位搬运工要搬运六件行李，行李的重量各不相同，由A～F越来越重，不过都没超过10公斤，全部行李总重量在40公斤以下。两个人每次最多只能搬运20公斤的行李，请问怎样分配才能让两人一次性运走所有的行李？分配好行李后就按铃吧！

答案 由已知条件可以推断出1≤A＜B＜C＜D＜E＜F＜10，A+B+C+D+E+F＜40，因此这六件行李最接近40公斤的数值应该是A=4、B=5、C=6、D=7、E=8、F=9，那么最合适的安排应该是A+C+F=19；B+D+E=20。

谜题013 古代史的教学

提问 4个人在遗迹进行挖掘后给出以下发言：1.人偶的材质是木头。2.B的挖掘品是在比D深100厘米的150厘米处发现的。3.C在100厘米处发现了某样东西。4.金属物品比土质物品在更深的地方。5.罐子的材质是土。6.货币所在的位置比刃物要浅。你能根据以上发言判断出所有人挖掘的物品、材质以及发现的位置吗？

答案 首先确定发现的位置，根据2和3的说法，可以判断B为150厘米，C为100厘米，D为50厘米；接下来判断物品，根据4和5的说法可以判断出A是剑或者硬币，C是罐子，再根据6的说法可以判定A是剑，D是硬币；最后材质的判断就很简单了，B、C、D的材质可以在给出的发言和图示中找到，剩下的A自然就是金属材质，你答对了吗？



谜题014 古代鱼的齿型

提问 你能根据化石上的齿印判断出对应的古代鱼吗？

答案 将古代鱼上排牙齿数量乘以2就是正确答案了，答案是A。

谜题015 化石的复原

提问 当三个碎片连在一起时才能进行拖动，尝试将化石碎片复原吧。

答案 答案见图。

1

2

3



谜题016 不一样的时间

第二章教室调查左边墙上的时钟

提问 在等待室里的4个人持有的表时间都不准确。A说："我的表慢了20分钟。"；B说："我的表慢了10分钟。"；C说："我的表快了5分钟。"；D说："我的表快了10分钟。"上屏显示了4个人表上的时间，但不知道A～D具体是谁，根据以上资料你能判断出现在的正确时间吗？

答案 1：05+20=1：15+10=1：30-5=1：35-10=1：25，这就是最终的答案了。

谜题017 相同的伞是哪把？

第二章エントランス调查右边的伞

提问 被风刮坏的伞与上图哪把伞是一模一样的？

答案 根据伞柄的形状排除掉A；根据伞柄上方的装饰排除掉C；根据伞骨数量排除掉D；根据伞内侧的花纹排除掉E，剩下的B就是正确答案。

谜题018 葡萄汁

第二章ダイニング推进视角后调查左边的酒瓶

提问 将葡萄汁装在大、中、小三种瓶子后分配给三个人，每个人分到的总量都是18升，你能判断出大、中、小瓶分别能装多少升？

答案 比较简单的三元一次方程式，将大瓶设为X，中瓶为Y，小瓶为Z，这样就可以得到X+3Y+3Z=18；2X+6Z=18；4Y+6Z=18，通过简单的计算就能知道X=6；Y=3；Z=1。

谜题019 回转玉米

提问 引导红色的虫子走到蓝色虫子的身边

答案 没什么要点，多撞几次壁自然能到达目的地。

谜题020 9块砖

第二章商店街和ライオネル对话

提问 地上有9块砖，其中有两块砖的重量比其他砖块重，并且这两块重的砖块位置是相邻的。如果每次只能拿起一块砖测试重量，最多测试几次可以找出那两块比较重的砖？

答案 最多测试4次即可，首先测试2、4、6号砖，如果其中有比较重的砖块，那么再测试它相邻的一块砖就能知道结果。如果都是轻的，那么最后再测试9号砖，如果重，那么结果就是8、9两块砖重；如果轻，那么结果就是7、8两块砖重。

谜题021 重刷油漆

提问 4位买房子的客人有如下要求：1.想住在红色房子的隔壁。2.不要住在蓝色房子的隔壁，也不要住在两端。3.不想旁边的房子和自己住的房子颜色一样，并且希望住在黄色房子旁边的旁边。4.讨厌蓝色和红色的房子。你能改变其中一所房子的颜色就满足所有人的要求么？

答案 将D房子涂成黄色即可。

谜题022 古代的石像

第二章レイトンの部屋调查时钟下方的柜子

提问 用锤子敲击石块，最终将石像排列得和屏幕右上的图案一样。

答案 答案见图。



谜题023 高尔夫竞技会

第二章エントランス（找回父亲后）和ローラン对话

提问 高尔夫竞技会上分别有怀特、布莱克、布朗和布鲁四名选手参赛，向其中三人询问姓名后得到以下回答：A："B是布莱克。"；B："我不是布鲁。"；C："D是怀特先生。"。不过这里面布朗先生在说谎，那么你能根据以上信息判断出谁是布鲁先生吗？

答案 假设A是布朗，那么B就不是布莱克，B又说自己不是布鲁，那么B就应该是怀特，不过C又说D是怀特，那么就证明这个假设是错误的；假设B是布朗，那么A说的就是真话，而A又说B是布莱克，因此这个假设也不成立。这样一来C就是布朗，B是布莱克，D不是怀特先生，那布鲁先生自然就是D了。



谜题024 围裙的花样

第二章エントランス（找回父亲后）和ルシール对话

提问 你能根据上屏判断出围裙上花的正确位置吗？

答案 答案见图。



谜题025 洞窟的相片

提问 从位置1走到位置5，途经四个洞窟，A、B、C、D四张照片分别是在洞窟口拍摄的，找出和照片所示一样的路线吧。

答案 四条路线分别是蓝色、黄色、蓝色、红色。

谜题026 破烂的纸

提问 你能解答出这张破烂的纸上记载的简单的算式么？

答案 将纸反过来看，破烂的部分为17-2，答案是15，够简单了吧！

谜题027 破烂连锁

提问 利用弹弓射出的小球破坏沿途的障碍物，最终击打到铃铛给兰德发出讯号。小球能通过墙壁反弹一次，请问要怎样设置发射顺序才能顺利击打到铃铛？

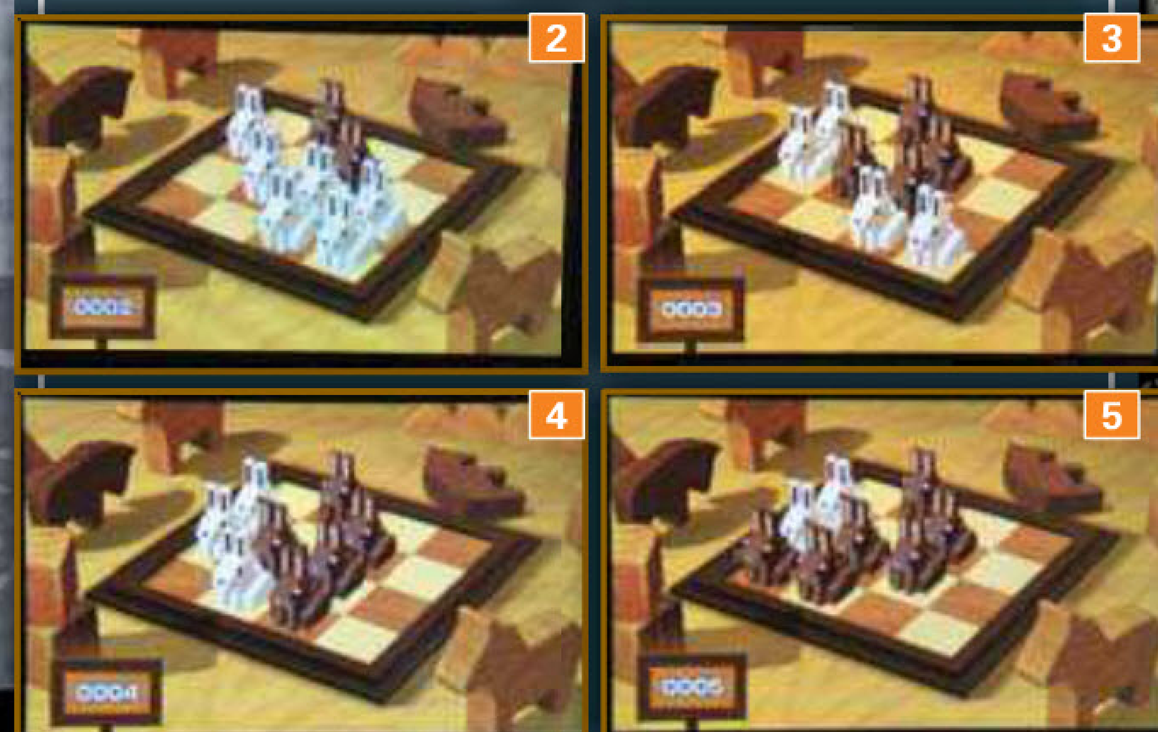
答案 从左到右依次为1、4、2、3（方法不惟一）。

谜题028 黑白兔子2

第三章レイトンたちの客室调查枕头

提问 规则和之前相同。

答案 答案见图。



谜题029 10次胜负

第三章繁华街和フランキ对话

提问 A和B用三种卡片进行10次对决，其中火克木、木克水、水克火。A总共出了3次火、5次木、2次水；B总共出了2次火、5次木、3次水。10次对决中没有出现过相同卡片的情况，请问10次对决后谁赢了？

答案 考虑到没有出现过相同的卡片，那么就只能是一种情况，即A出火和水时B全部出木；B出火和水的时候A全部出木。由于火克木、木克水，因此A赢了6次，B赢了4次，正确答案是A。

谜题030 大中小号蛋糕

第三章美术馆前广场和セレナ对话

提问 A、B、C三人分别吃了大、中、小三种蛋糕，A说："中号蛋糕是C吃的，大号蛋糕是B吃的。"；B说："大号蛋糕是A吃的，我吃的是中号蛋糕。"。A和B两人的话中分别有一句真话和一句假话，你们能判断出三种蛋糕分别是谁吃的吗？

答案 假设A的第一句是假话，那么C吃的就是小号蛋糕，B吃的大号蛋糕，A吃的中号蛋糕，这样一来无论B的第一句话还是第二句话在说谎，都和A给出的答案冲突，因此可以判断出A的第二句话才是谎言。这样一来从A的话可以判断出C吃的中号蛋糕，B吃的小号蛋糕，A吃的大号蛋糕，如果B的第二句话也是谎言，那么就正好可以和A的说法一致。

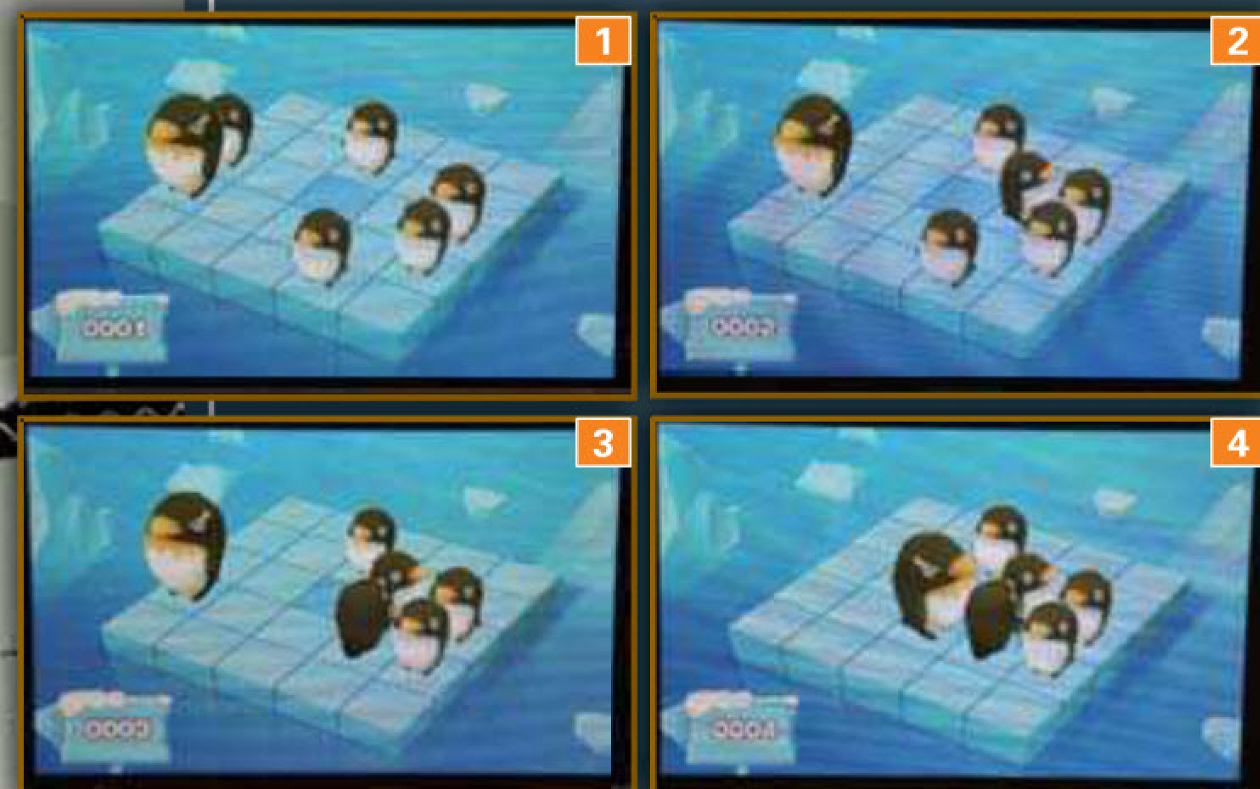


谜题031 皇帝企鹅

第三章大テント和コッペリア对话

提问 浮冰上有六只企鹅，想办法横向或纵向进行移动后让皇帝企鹅处于浮冰的正中，划动过程中如果没有其他企鹅挡住就会掉到海里去。

答案 答案见图。



谜题032 射击的谜题

第三章パレード通り和ポリス对话

提问 靶上分别标有5分、35分、40分、75分、100分的标识，警察在进行射击训练时5发子弹打出了合计100分的成绩，请写出这位警察的具体得分情况。

答案 只有一发子弹打中了100分的地方，因此答案是0、0、0、0、1。

谜题033 变成大圆圈

第三章屋台通り和ヤッタイ对话

提问 如图是一个由许多小圆圈组成的玩具，只要拆除其中的一个圆圈，就可以让这个看似复杂的玩具变成一个大圆圈，需要拆除的是哪个圆圈呢？

答案 如果要组成大圆圈，那么每个小圆圈就应该和另外两个小圆圈相连，注意观察，G和K这两个圆圈分别和3个小圆圈相连，并且相连的圆圈中都有H，因此只要拆除H，所有的小圆圈就只和另外两个小圆圈相连形成一个大圆圈了。

谜题034 破裂的碟子

第三章ヘンリ–の书斋调查右边的盘子

提问 猫将三个碟子碰到地上打碎了，并且叼走了其中一块碎片，请问猫叼走的是下列哪个碟子的碎片？

答案 C。

谜题035 瓶盖的正反

第三章屋台通り和ヤッタイ对话

提问 酒吧老板将五个印有五角星的正面朝上的瓶盖摆在桌子上，然后每用手翻一次瓶盖就记一次数，当翻到第25次时用手盖住其中一个瓶盖，如图所示的话，被手盖住的瓶盖应该是正面还是反面呢？

答案 不管怎样翻瓶盖，奇数次时，反面朝上的瓶盖数量都应该为奇数，第25次为奇数次，因此被手盖住的瓶盖应该是反面，答案是B。

谜题036 4色面包圈

第三章美术馆前广场和ユ–ミン对话

提问 下列12个面包圈里，有3个和其他颜色排列不一样，面包圈正面和反面的颜色一样，你能找出不一样的3个么？



答案 答案见图。

谜题037 轮盘赌的数字

第三章纪念碑前和ハインリヒ对话

提问 轮盘上依次出现了10、9、8、5、3五次数字，如果按照这个规律，那么接下来出现的应该是哪个数字？

答案 比较不容易看出来的规律，这个规律是逆时针移动当前数字的格数，最后出现的数字是3，逆时针移动3格，那么数字就应该是6。

谜题038 水族馆的谜题

第三章スタ–サ–カス前和パック对话

提问 这个水族馆拥有世界第一大的水槽，这里面居住着鲨鱼、章鱼、海星、沙丁鱼等各种海洋生物，请问这个水族馆里最多的是什么？

答案 最多的自然是海水了。水（みず）、海水（かいすい）、盐水（しおみず）都是正确答案。

谜题039 瓷砖帽子

第三章市厅舍・受付和ミカ对话

提问 用三种颜色的瓷砖拼出帽子的形状。

答案 答案见图。



谜题040 电线的去向

第三章市厅舍・受付调查左边窗口的灯

提问 4条电线通过中间的管道后分别插在了右边的插座上，每条电线的长度是6米，管道每一段的长度都为1米，图中破损的部位露出了对应的电线，那么根据图示将正确的电线和插座连起来。

答案 1=C、2=D、3=A、4=B。



谜题041 那里是哪里？

第三章対策本部和シバロフ对话（推理结束后）

提问 少年在散步时观察到某个地点的人们有着A、B、C三种行动轨迹，请问少年散步的地点是哪里？



答案 三种行动轨迹分别是荡秋千、跷跷板以及滑滑梯，因此少年所在的地点自然是公园（こうえん）。

谜题042 酒吧的照片

提问 一对有名的夫妇来到酒吧，老板给两人拍了照，不过从照片看来两人的关系似乎并不好。为了不破坏店内和谐的气氛，将这张照片贴在哪里是最合适的？

答案 贴在左边的柱子上，贴上之后两人的关系就“变好了”。

谜题043 分国际象棋盘

第三章市厅舍前和ポリス对话

提问 将棋盘分成四块，要求每块的区域一样大，并且每块区域中都有白棋和黑棋各一枚，请问该怎么分？

答案 答案见图。



谜题044 扑克标志

第三章ヒトコブホテル前和トリッキー对话

提问 将左边打乱了的扑克标志通过吊车重新组成一个完整的标志。

答案 原右上的标志旋转两次后放到左下；原右下的标志旋转两次后放到右下；原左上的标志旋转一次后放到左上；原左下的标志旋转一次后放到右上。

谜题045 从左到右

第三章モンサルトン美术馆推进视角后调查左边的画

提问 将处于仓库最左侧的石像移动到右侧的出口。

答案 答案见图。



谜题046 正反面披萨

提问 如图所示有8片披萨，将其中一片翻面时，相邻的两片也会跟着翻面，怎样翻才能让整个披萨正面朝上呢？

答案 答案见图。



谜题047 网球大会

提问 6位选手进行网球比赛，已知的比分都已经写在了木板上，E奋战了一年总算是胜了一场，请问是谁输给了E?

答案 由于E总算胜了一场，那么就等于说E输了4场。A～E的总胜利场数为13，总败北场数为8，为了达到胜败数平衡，那么F输掉的场数必定为5，也就是说F输给了所有人，最终的答案也就是F。

谜题048 舞台的照明

第三章サーカスステージ调查天花板的灯

提问 舞台监督要求你根据左上和右下的灯，将中间杂乱无章的灯变得有条理性，要怎么做呢？灯管可以旋转或移动。

答案 从左上到右下依次为数字1～8，按照图中所示将灯管放到指定位置即可。



谜题049 剧场的座位

提问 询问A关于剧场座位的话题得到了以下信息：1.我们5个人并排着坐，我处于中心位置。2.前面的人的帽子很碍事，搞得我都看不见舞台了。3.通道离我右侧有4个座位的距离。4.我的座位号和排数相差2。根据以上信息你能判断出A的位置吗？

答案 6–04。

谜题050 猫的单人游戏

提问 在5×5的格子中有1只黑猫和8只白猫，你可以控制一只猫以横、竖、斜三个方向跨越另外一只猫，被跨越的猫会消失，白猫无法跨越黑猫。要怎么做才能只留下黑猫在中央位置？

答案 答案见图。



谜题051 时尚小熊

第三章スターサーカス前和コマーニ对话

提问 在3×3的格子里摆放着打扮时尚的小熊，它们按照一定的规律变换着装扮，按照这个规律，右下角的小熊应该是什么样子？



答案 提供装饰的物品有帽子、眼镜和领结，每种物品各有三种造型，无论横着排列还是竖着排列，三只小熊的装饰品都不重复，因此只要找出右下角小熊和横排、竖排都不重复的装饰品即可，答案是蓝帽子、黑眼镜和绿领结。

谜题052 幸福的宝石

第三章ダルストン邸前和ゴンゾ对话

提问 1.从北面看，钻石在红宝石的右边，绿宝石在蓝宝石的左边；2.从东面看，绿宝石在钻石的右边；3.从南面看，红宝石在蓝宝石的左边；4.从西面看，蓝宝石位于最右边，红宝石在最左边，并且中间能看到其他两颗宝石。请问这4颗宝石分别在什么位置？

答案 答案见图。

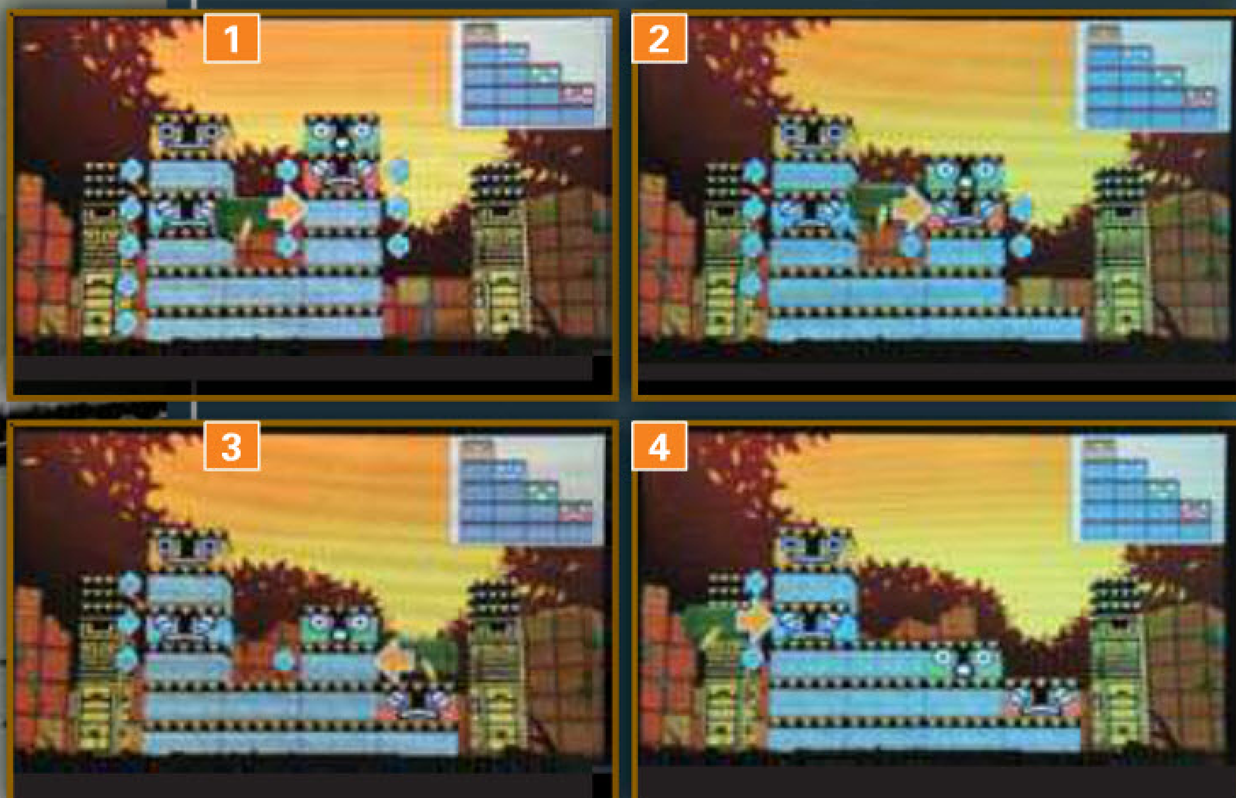


谜题053 古代的石像2

第四章ランドの部屋调查右边的书柜

提问 规则和之前相同。

答案 答案见图。



谜题054 足迹的谜题

第四章ランドの部屋调查左边的书柜

提问 在挖掘现场对A～F这6个地方进行了挖掘，依次挖出的物品是罐子、首饰、盘子、石器、剑、木片，不过却忘记了挖掘地点的顺序，你能根据上图的脚印将挖掘地点和挖掘物品连起来么？

答案 首先根据图判断挖掘的顺序，从脚印的走向来看，顺序是B→D→C→A→F→E，然后再将地点和物品一一对应，得到的答案就是A=石器、B=罐子、C=盘子、D=首饰、E=木片、F=剑。

谜题055 回转玉米2

第四章住宅街和グロリア对话



提问 规则和之前相同，不过这次多了许多洞。

答案 首先进入左边的洞，然后返回刚才进入的洞，再进入左下的洞，最后进入左下的洞，然后就没有分支路线了，一路前进就能到达终点。

谜题056 黑白板

第四章ダイニング和ローラン对话

提问 点击黑色或白色的部分可以将颜色互换，图中白色的面积明显大于黑色，你能只点击一次就让黑色的面积大于白色么？

答案 点击最外层的边框。

谜题057 坐垫的谜题

第四章ダイニング和ルシール对话

提问 为了让原本只有两种颜色的坐垫不再单调，在上面绣上了2个红色的花纹。如果想让每一排都有一个红色花纹并且这些花纹在横、竖、斜方向都惟一存在，剩下的6个花纹应该在什么位置？

答案 答案见图。



谜题058 10块砖

第四章商店街和ライオネル对话

提问 这10块砖里存在比较轻的砖块，如果每次只能拿起一块砖试重量，那么最多试多少次可以找到比较轻的砖？

答案 由于每次只能试一块砖，并且轻的砖和重的砖没有必然联系，给出的条件也没有注明轻砖块的数量，因此有可能只有一块，运气最差的时候有可能最后才能试到那块比较轻的砖，那么答案自然是10次。

谜题059 瓷砖的谜题

第四章商店街の里道和ダンフィン对话

提问 将散落的瓷砖拼成上图的图案。

答案 答案见图。



谜题060 拉绳子

第四章商店街の里道调查中央的草丛

提问 挖掘现场发现了6个大洞，现在要用一根绳子将这些洞围起来。两个木桩之间只允许绳子通过一次，怎样才能将所有的洞都围起来呢？



答案 答案见图。

谜题061 栅栏的锁

提问 栅栏前有一个奇怪的锁，要求横、竖、斜三个方向的数字的和都一样，请问需要怎么排列？数字可以翻转进行变换以及拖动换位置。



答案 答案见图。

谜题062 坏掉的向导板

提问 向导板上的瓷砖掉落了，将其还原找到正确的道路。

答案 答案见图。



谜题063 桥的足迹

提问 河上有一座吊桥，地面上残留了大量的足迹，请问有多少人过了吊桥？

答案 虽然地面上有许多足迹，但问题是“有多少人过了吊桥”，因此只需要看桥上的足迹即可，答案是两人。

谜题064 遗迹的秘密

提问 当四个碎片连在一起时才能进行拖动，尝试将文字还原吧。

答案 答案见图。



谜题065 猫的单人游戏2

第五章サーカスステージ和チルチル对话

提问 规则和之前相同。

答案 答案见图。



谜题066 探病的道路

第五章纪念碑前和ポリス对话

提问 前去探望住院的前辈，从家里走出500米后发现忘了买花，于是往回走到花店买了花后继续朝医院走。花店离医院的距离是800米，探病完后径直回家。请问如果家、花店和医院同在一条直线上，往返医院和家总共走了多少米？

答案 假设500米的位置到花店的距离是X，那么从家走到医院的距离总共为500+X+800，从医院返回家的距离是500+800−X，将两项数据相加后就可以得到2600这个答案了。

谜题067 女朋友的恶作剧

第五章繁华街和ニハス对话

提问 女朋友在旅馆的房间里留下了信息，让我们来一起寻找吧！女朋友说了，必须触动两个地方才能看到这个隐藏起来的信息。

答案 点击墙上的开关以及桌子上的台灯。

谜题068 休息日是哪天？

第五章贷衣装屋和ラプンシュカ对话

提问 B店说：“为了让所有的店休息日不重复，请大家将自己希望的休息日用○表示出来。”；A店说：“除了星期天，哪天都可以。”；C店说：“我们的休息日就定在A店的前一天吧。”请标出7家店的休息日。



答案 答案见图。

谜题069 正反面披萨2

第五章モンサルトン美术馆和オージー对话

提问 规则和之前相同。

答案 答案见图。



谜题070 落下的铅笔

第五章レドール邸の门和グロリア对话

提问 有一只在铅笔上行走的蚂蚁，这只蚂蚁不会往回走，不能从重叠的铅笔的下方爬到上方。如果就这样一直走没法和右下的蚂蚁会合，不过只要移动一根彩色铅笔就可以让两只蚂蚁会合，请问要移动哪一根？

答案 看似很复杂的条件，其实关键词在于“移动一根彩色铅笔”和“让两只蚂蚁会合”，那么只需要将蚂蚁所在的那支笔直接移到右下角就能满足条件了。

谜题071 分国际象棋盘2

第五章市厅舍・受付和オルトビハセン对话

提问 将棋盘分成四块，要求每块的区域一样大，并且每块区域中有三枚棋子，每个区域中白棋和黑棋的数量相差1。

答案 答案见图。

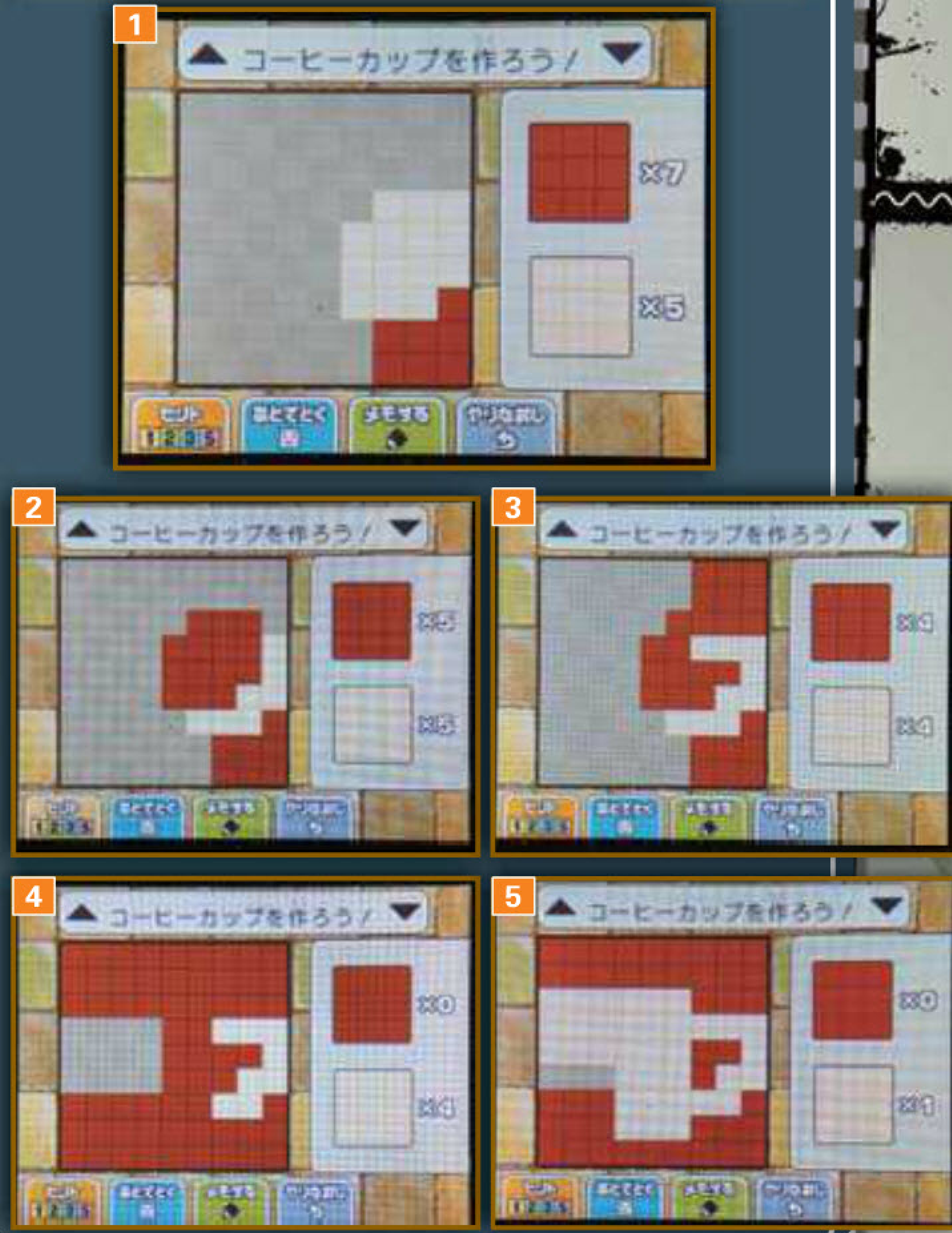


谜题072 瓷砖茶杯

第五章市厅舍・受付和ミカ对话

提问 用红白两色的瓷砖拼出上屏所示的茶杯。

答案 答案见图。



谜题073 古代文字的谜题

第五章对策本部和ダルストン对话

提问 记录古代文明的石板上有着各种符号，看起来是算式，请根据已知的条件解答出最后一个算式的答案。

答案 图案的角的个数代表着它们的数字，例如第一个算式换算成数字就是43-8=35，那么最后一个算式换算成数字就应该是34+53=87，那么答案就是左侧为八角形，右侧为七角形。

谜题074 黑白兔子3

第五章马车竞技场调查左下的杂物箱

提问 规则和之前相同。

答案 答案见图。



谜题075 马术大会

提问 4个人进行马术比赛，两两一组，胜者与胜者进行决赛，败者与败者争夺3、4名。A说：“我是一胜一败。”；B说：“没能进入决赛真遗憾。”；C说：“能赢过A我已经满足了。”；D说：“输给B了……”。你能根据他们的说法判断出他们的名次吗？

答案 B没进入决赛而D又输给了B，那么第3名就是B，第4名是D；C赢了A，那么C就是冠军，A是亚军。

谜题076 30厘米的箱子

第五章オアシス通り和アハダス对话

提问 现场有两个长、宽、高均为30厘米的无盖木箱，用来盛放物品的盒子长和宽为20厘米，高为10厘米，请问用现场的两个木箱最多可以装下多少个盒子？

答案 最多可以装12个。



谜题077 分裂的地图

提问 将分裂的地图拼成原来的模样。

答案 地图碎片的正确位置应该是：7、2、5、8、6、1、4、3。



谜题078 三个小丑

第五章繁华街和ジャグラ—对话

提问 桌子上有帽子、太鼓和球三样东西。第一个小丑说：“帽子放到黑色的箱子里，其他东西放到黄色箱子里。”；第二个小丑说：“太鼓放到红色箱子、球放到绿色箱子、帽子放到黑色箱子。”；第三个小丑说：“太鼓放到绿色箱子，其他东西放到白色箱子。”之后每个人按照自己的意愿放了一件物品在箱子里，最后发现绿色和黑色箱子里没有放置物品，请问球放在了什么颜色的箱子里？

答案 既然绿色和黑色箱子里没有东西，那么第二个小丑就肯定是将太鼓放在了红色的箱子里；第一个小丑有可能将球或太鼓放到黄色箱子里，但由于太鼓肯定是被放在了红色的箱子，那么放在黄色箱子的就肯定是球，答案也就出来了。

谜题079 我家的店是什么

提问 A～E分别经营面包店、蛋糕店、书店、水果店和咖啡店，A说：“我和C都离面包店和蛋糕店很近。”；B说：“我和C好久没到咖啡店来了。”；C说：“我和D经营的不是面包店，A和B经营的不是书店。”；D说：“我和E经常到咖啡店和水果店去买东西。”；E说：“我和C的家在水果店的旁边。”你能根据以上对话判断出这5个人分别经营的是什么店么？

答案 根据B和D的发言可得知B、C、D、E都是咖啡店的客人，那么经营者自然就是A；根据D和E的发言可得知C、D、E都不经营水果店，之前已经判断出A经营的是咖啡店，那么B经营的就肯定是水果店；根据A的发言得知C离面包店和蛋糕店很近，意思就是C不经营这两个店，并且之前已经确定了A和B经营的店，那么C经营的就是书店；根据C的发言得知D经营的不是面包店，那么D经营的肯定只能是蛋糕店；最后剩下的E经营的就是面包店了。

谜题080 两位搬运工2

第五章ホトコブホテル・ロビ—和バスカル对话

提问 两件行李都在10公斤以上，合计在40公斤以下，两个搬运工每人最多只能搬20公斤的物品，要怎样才能让他们把行李一次性全搬走？

答案 将两件行李放在两位搬运工中间，两人一起搬运不超过40公斤的物品就没问题了。

谜题081 亚瑟王的剑

第五章スタ—サ—カス前和パック对话

提问 要在天窗上用彩色玻璃装饰亚瑟王的剑，剑的部分是金黄色，其他部分需要用各种颜色来装扮，不过每个相邻的格子都不能是同种颜色，请问最少用几种颜色可以完成除剑以外其他部分的涂装？

答案 3种。



谜题082 破碎的玻璃窗

第五章ダルストン邸前和ゴンゾ对话

提问 夫人要求用6种颜色的胶带将破碎的玻璃窗补好，并且要求从外面看起来是如图所示的模样，请问应该怎么贴？

答案 答案见图。



谜题083 飞镖的点数

第五章カジノストリ—ト和パンチョン对话

提问 三个人用飞镖决胜负，最后得出来的结果如上屏所显示。区域A～D的分数由多到少，不过没有0分的区域，你能判断A～D这四个区域各是多少分值么？

答案 A=9、B=7、C=5、D=4。

谜题084 霓虹灯的发光之处

第五章カジノ・スコ-ピオン前调查左上紫色的灯牌

提问 霓虹灯上的彩灯按照一定的规律发光，如上屏所示所示，接下来应该是什么位置发光？

答案 将整个圆盘顺时针分成16格，霓虹灯发光的规律是一个灯每次逆时针移动4格，另一个灯每次顺时针移动2格，最后得到的答案应该是两个发光的灯重合在6的位置。

谜题085 老虎机

第五章カジノ・スコ-ピオン和ギラン对话

提问 巨大的老虎机，拉下摇杆后数字会根据一定规律进行变化，你能在5次机会内看懂数字变化的规律然后推测出下次将出现的数字么？

答案 多拉几次后你会发现数字表示的是每个月的月末，因此只要填入下个月月末的日子就是正确答案了。

谜题086 10枚卡片

第五章カジノ・スコ-ピオン推进视角后调查右边的桌子

提问 桌子上摆放着10张印有数字的卡片，其中一人说："从我这个方向看到的数字的和是45，从你那个方向看到的数字和是31，我赢了。"现在只需要调转一张卡片的方向就能让两人打成平局，请问应该调转哪一张卡片？

答案 调转数字7那张卡片。

谜题087 木马的瓷砖

提问 旋转9块瓷砖，让上面所有木马的首尾都是相同的颜色。



答案 答案见图。

谜题088 玻璃箭头

提问 原本四个印着不同方向箭头的玻璃不知道被谁取走了一块，你能根据上屏所示判断出被取走的是那一块玻璃么？深色部分为箭头的重叠部分。

答案 将机器顺时针旋转90度，然后再将对应各个方向的图重叠起来看就不难发现，被拿走的是C。

谜题089 不一样的旋转杯

提问 在这5个旋转的杯子中，有一个和其他的不一样，请找出这个不一样的。

答案 B。

谜题090 摇晃的观览车

提问 将上方的黄色长条形移动到最下方使观览车恢复动力吧。

答案 答案见图。



谜题091 洞窟的石像

第六章遗迹2F最后一个区域挖掘入口处的闪光点

提问 规则和之前的石像谜题相同。

答案 只需要敲击左下裂开的部分即可。

谜题092 洞窟的壁画

第六章遗迹3F第三个区域挖掘出口处左侧的闪光点

提问 使用油灯找出壁画中一共有几头牛。

答案 显而易见的牛有9头，而整个壁画本身也是一头大的牛，因此答案是10头。

谜题093 对决！机器木乃伊

提问 地上瓷砖的线会引导木乃伊前进的方向，想办法将木乃伊引导到右下角的洞里吧。

答案 首先依次按照右、下、右、上、左、下、右、下的顺序移动解决掉第一个木乃伊，当第二个木乃伊走到右上位置时按照左、上、左、上、右、右的顺序移动后就可以搞定它了。

谜题094 手提箱的内容

第六章遗迹5F第一个区域挖掘右上的闪光点

提问 将有突起和凹槽的石板放到手提箱里。



答案 答案见图。

谜题095 钥匙与蛇

提问 门的前面有五个蛇抱着钥匙的石像，必须找到正确的钥匙才能开门，请问哪个石像中的钥匙和下屏所示的是一样的？

答案 A和D的前端明显和下屏钥匙不同；B钥匙的末端是四角形，E钥匙前后的锯齿处在同一个方向，这些都和下屏的钥匙不同，因此正确答案应该是C。

谜题096 毒蜘蛛的梯子

提问 洞穴下面有5只毒蜘蛛，蜘蛛往上爬时遇到通向其他柱子的绳子时必定会通过绳子，那么雷顿要站在哪条绳子上才能避开毒蜘蛛呢？

答案 A。

谜题097 连接道路的迷宫

提问 利用3DS的陀螺仪功能，倾斜机体可以移动水中的平台，平台移动到深色区域会被固定，想办法让雷顿和兰德会合吧。

答案 首先让平台向上移动，然后将雷顿移动到上方的中央区域，然后将平台移动成图中的模样就可以让两人会合了。



谜题098 一切为了开门

第六章遗迹7F第一个区域挖掘右侧的闪光点

提问 锁着的门前有一个大水槽，里面装着用木头和铁做成的圆球，圆球另一端连着数字，需要输入正确的暗号才能开门。给出的提示是："打开门时能听到水声"，正确的暗号应该是什么？

答案 首先根据提示可以判断会有水流进水槽里，如此一来木头圆球就会浮起来，而铁球则会沉底，连接在铁球另一端的木牌则会浮起来，浮起来的木牌就是暗号的数字。顺序方面则需要观察绳子的长度，绳子越长，木牌浮得就越高，因此数字的顺序应该按照绳子的长度由长到短，答案就应该是9594。



谜题099 洞窟的壁画2

第六章遗迹7F第四个区域挖掘左上的闪光点

提问 规则和之前相同。

答案 除了明显可见的9头鹿外，还有两头不容易发现的，答案是11头。

谜题100 遗迹的门

提问 通往遗迹的门前有5个暗号，要求将下列9块石板正确放置在5个暗号上，请问该怎么放？

答案 暗号和石板的形状无关，暗号表示的是石板的位置。比如最左边的暗号表示的是某块石板只有左边和上面有相邻的石板；第二个暗号则表示左边、上面和下面有相邻的石板，以此类推。最后的答案请看图。



谜题101 收音机的修理

第七章ヒトコブホテル・ロビ–和バスカル对话

提问 将坏掉的收音机里的线重新组装好。

答案 答案见图。



谜题102 骰子加法

第七章スタ–サ–カス前和トリッキ–对话

提问 利用吊车旋转左侧的骰子，让四颗骰子之和等于22。

答案 转出5、5、6、6即可。



谜题103 舞台的摄像机

第七章サ–カスステ–ジ和ダンチヨ–对话

提问 在星型舞台的锐角部分都设置有摄像机，但是舞台周围有一部分人同时被两台摄像机照到，请问有哪些人同时被两台摄像机照到？

答案 自己画图就比较直观了，摄像机1只照到了H；摄像机2照到了D、E、F、G；摄像机3照到了B、C；摄像机4照到了A；摄像机5谁也没有照到；摄像机6照到了F；摄像机7照到了D；摄像机8照到了C；摄像机9照到了A、I；摄像机10照到了G，因此同时被两台摄像机照到的人有A、C、D、F、G。

谜题104 书的暗号

第七章ダルストン邸・应接室调查左边的书柜

提问 某作家的冒险小说没有明确标出整本书的总页数，不过他说：“这本书的总页数隐藏在地图上的暗号中。”，你能根据暗号判断出整本书共有多少页么？

答案 将书本最左侧的印记和地图上第三列的印记组合，可以得到735这个答案。

谜题105 赌上食物的胜负

第七章纪念碑前和モミノキ–对话

提问 A、B、C三人以请吃饭作为赌局，将圆盘三等分，上面标出1、2、3三个数字，每个人面前有一个箭头，箭头指向圆盘的分数就是自己的得分。进行6次旋转后，A的得分是13，最终的结果没有同分的人，那么分数最低的应该是谁？

答案 A为13分的情况只有“3、3、3、2、1、1”；“3、3、2、2、2、1”；“3、2、2、2、2、2”这三种情况，第一种情况下，B为13分、C为10分；第二种情况下，B为10分、C为13分；第三种情况下，B为7分、C为16分，由于最终结果没有同分的人，因此只能取第三种情况，输家就应该是B。

谜题106 立方体迷宫

第七章繁华街和マカロン对话

提问 完成立方体迷宫的拼装，要求能从S顺利走到G。

答案 转出5、5、6、6即可。



谜题107 正反面披萨3

第七章美术馆和オ–ジ–对话

提问 规则和之前相同。

答案 答案见图。



谜题108 不可思议的箱子

第七章大テント和ジャグラ–对话

提问 不可思议的箱子上的数字表示球将从某个地方落下，使用给出的4个箱子，找出其下落的规律后让球最终落到最右侧的箱子里。

答案 ◇4表示向右移动四格；○1表示向左移动一格；◇2表示向右移动两格；◇3表示向右移动三格；○3表示向左移动三格，因此箱子正确的摆法从左到右应该是◇2、◇3、○1、○3。

谜题109 变成三角形的金鱼

第七章屋台通り和ヤツタイ对话

提问 有如图所示的一条纸金鱼，将这条金鱼剪成两部分后可以拼成三角形，请问应该怎么剪？



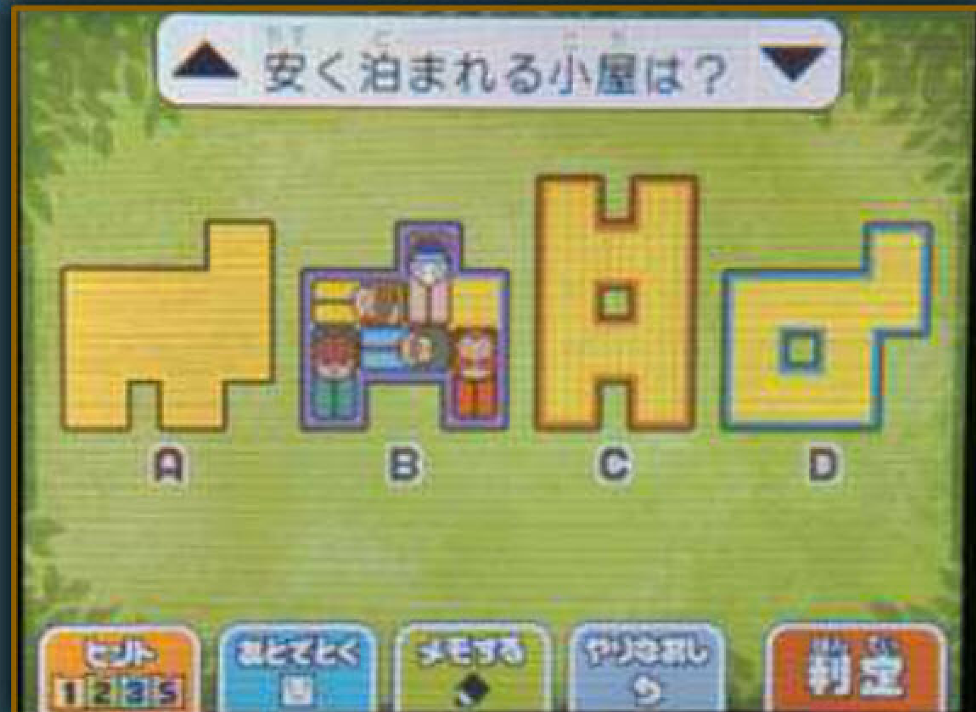
答案 答案见图。

谜题110 合算的山中小屋

第七章屋台通り和タニア对话

提问 5人家族需要租用山中小屋，A小屋租金200块、B小屋租金400块、C小屋租金300块、D小屋租金600块，请问怎样合理将小屋分配给5人最合算？

答案 答案见图。



谜题111 从谁到谁？

第七章市厅舍前和ハンナ对话

提问 朋友寄来的信里包含了旅行的相片，朋友说：“这是之前旅行大家拍的照片，这么多照片里只有你和我没有和所有的人合影，不过我出场的照片可是比你要多哦！”，请问这是谁寄给谁的信？



答案 四人当中，A和D都和全员合过影，因此首先排除掉；B和C出现在照片中的次数分别是5次和4次，因此这封信是B寄给C的。

谜题112 瓷砖小鸭

第七章市厅舍・受付和ミカ对话

提问 用瓷砖拼出上图中的小鸭。

答案 答案见图。



谜题113 筹码的数量

第七章马车竞技场前和ハインリヒ对话

提问 6个人进行赌博后，A说：“筹码只剩下最开始的1/4了。”；C说：“B和F输掉的筹码加起来等于我最开始筹码的数量。”；E说：“最开始我的筹码和B一样多，但是现在我的筹码比较多。”；D说：“已经没有筹码了”。灰色的筹码表示已经输掉，红色的筹码表示现在还在手上，将图中所示的筹码和这6个人连起来。



答案 首先可以确定D=2；根据E所说，找到3和6的原始筹码数一样多，而现在E的筹码比B多，那么E=6、B=3；根据A所说可以暂时判定A=1或4，根据C所说，B+F损失的筹码=C的总筹码数，已知B损失的筹码数为4，那么F就只能是损失3个筹码这个选项，因此F=1、C=5；最后得出A=4。

谜题114 皇帝企鹅2

第七章カジノストリ－ト和コッペリア对话

提问 规则和之前相同。

答案 答案见图。



谜题115 老虎机2

第七章カジノストリ－ト和コッペリア对话

提问 规则和之前相同。

答案 这次数字的变化规律是：第一个数字+4；第二个数字+3；第三个数字+2；第四个数字+1。

谜题116 观览车的文字

第七章观览车前和パック对话

提问 观览车的中心是平假名“た”，四周分别围绕着其他的平假名，你能根据这样的提示判断出“？”是什么假名么？

答案 这道题需要一定日文知识才能回答，观览车上的文字代表的是太阳系，位于中心的是太阳（たいよう），周围依次是水星（すいせい）、金星（きんせい）、地球（ちきゅう）、火星（かせい）、木星（もくせい）、土星（どせい）、天王星（てんのうせい）、海王星（かいおうせい），恒星和行星的第一个假名就是这题的答案，因此“？”位置应该是“ど”。

谜题117 看到的是？

提问 娱乐设施“旋转杯”上可以旋转的部分为最外层的圆台、圆台里的圆盘和游客乘坐的杯子，每个部分每20秒就会顺时针旋转一周，如图所示小女孩一开始的位置是面朝东边，15秒后小女孩应该面朝什么方向？

答案 每20秒旋转一周，那么每5秒就会旋转90度，三个部分都旋转90度，那么每5秒小女孩就会旋转270度，也就是-90度；那么15秒后小女孩应该旋转-270度，也就是90度，因此顺时针旋转90度的朝向就应该是南方，答案是S。

谜题118 分国际象棋盘3

提问 将棋盘分成四块，要求每块的区域一样大，并且每块区域中都有白棋和黑棋各两枚，请问该怎么分？

答案 答案见图。

谜题119 分巧克力

第七章オアシス通り和セレナ对话

提问 将巧克力分成4份，要求每一份的分量相同且都包含杏仁，请问该怎么分？



答案 答案见图。

谜题120 放飞气球2

第七章美术馆前广场和コマ–ニ对话

提问 规则和之前相同。

答案 依次点击第二排第二个、第三排第二个、第三排第一个、第三排第四个、第二排第三个、第四排第四个。

谜题121 投球游戏

第七章ヒトコブホテル前和パンチョン对话

提问 A、B、C三人玩投球游戏，每人投4个球，三个人的得分都是62，其中A前两球的得分是27；B的最后一球得分为5，那么请问中央的50分是谁投中的？

答案 从A的前两次得分可以判断出前两球的分数是2和25，那么后两球的分数就应该是30和5；B的其中一球得分是5，那么剩下的三球得分总和就必须是57，按现场剩下的球来看，能组成57的组合只能是50+7，7分解成1+6或者3+4都可以，但无论如何投中50的肯定是B。

谜题122 猫的单人游戏3

第七章サ–カスステ–ジ和チルチル对话

提问 规则和之前相同。

答案 答案见图。



谜题123 玻璃珠的重量

第七章カジノ・スコ–ピオン和ポリス对话

提问 图中每个玻璃珠都标有自己的重量，如何让所有四个并排的玻璃珠重量和都达成34克？



答案 答案见图。

谜题124 哪张海报？

第七章回转木马前和ポリス对话

提问 从下屏的三张海报中找出和上屏一模一样的那张。

答案 A图观览车下面的人和上图方向是反的；B图坐旋转杯的人少了一个，因此答案是C。

谜题125 竞技场的团体客

第七章马车竞技场和グスタフ对话

提问 马车竞技场开幕了。这次主办方邀请了服装店、酒店和家具店三家店的员工参加。你能根据现场摆放的椅子判断出黄色椅子是给哪家店的员工准备的么？

答案 旋转机器再看就能发现蓝色椅子组成的是酒瓶的形状；红色椅子组成的是椅子的形状；黄色椅子组成的是衣服的形状，因此答案就是A。

谜题126 2134号房间

提问 旅馆的2134号房间没有门牌号，取而代之的是形状怪异的金属板，你能根据前三个金属板判断出最后一个数字该用哪块金属板么？



答案 将金属板用来表示阴影部位就能组合出数字了，答案是D。

谜题127 王牌钻石

第七章ヘンリ–の研究室调查右边墙上挂着的剑

提问 这三把剑中有一把被称为“王牌钻石”，你知道是哪一把么？

答案 只有A的剑尖是钻石形状，因此这就是正确答案。

谜题128 古老的照片

提问 这里有很早以前拍的4张旧照片，是在同一场所不同时间拍摄的，你能根据这4张照片判断出马车的去向么？

答案 标明马车去向的照片只有A和D，并且A的拍摄时间早于D；从A和D照片上的太阳位置来看，时间应该是下午。太阳东升西落，照片的里侧就应该是西边，而马车前进的方向是照片的左边，西边的左手方向就应该是南方，答案是S。

谜题129 打扫房间

第七章あおのへや和ユ–ミン对话

提问 清洁工每次都按照不同的顺序打扫这个大套间，为了追求效率，每次打扫都不经过相同的房间。清洁工每次都尝试着用不同的顺序打扫这些房间，但每次都有一个房间必定是在相同的顺序进行打扫，请问这是哪一个房间？



答案 图中一共有13个房间，取中间数就是7，每次都必定第7个打扫的房间就只能是如图所示的那一个了。

谜题130 卡片胜负

提问 卡片的规则是火克木；木克水；水克火。A、B、C、D四人分别选定了卡片进行对决，获得胜利就可以晋级，用掉的卡片无论输赢还是平局都要丢掉。其中一个人遗憾地说：“要是我把木和水进行调换，胜利就属于我了。”，请问说这句话的人是谁？

答案 按照上图所示，最后的胜利者应该是B，因此B是不会说这句话的；假设是A说的这句话，那么A的牌组就应该是木、水、木、火，即便调换了，最后获胜的依然不是A，因此A也被排除了；假设是D，那么D的牌组是木、水、火、火，最后的结果是B获胜；只有将C的木和水进行调换后，她才能获得最后的胜利，因此答案是C。

谜题131 没有钥匙的书

提问 书的表面有10颗宝石，分别指向不同的方向，这些宝石都按照一定的规则指向固定的方向，只有其中一个例外，找出那颗例外的宝石。

答案 除了最左侧的宝石外，其他宝石都可以根据其指向的方向找到下一颗宝石。

谜题132 剧场的座位

第七章映写室调查客席

提问 5名警察要监视64个座位的剧场，每名警官可以监视的范围是前、后、左、右以及斜角45度的所有位置，如果将一个警察安排在4A的位置，那么剩下的4位警察需要安排在4排的哪几个位置可以完成全场的监视？

答案 自己画一下图就明白了，答案是D、E、F、G。

谜题133 大厅的陷阱

提问 奇迹的绅士将卢克吊在了空中，教授需要借助横在空中的绳子救出卢克。点击下屏可以让雷顿掉落到下方的绳子上，想办法成功救出卢克吧。



答案 在J和L的位置掉落就可以成功解救卢克了。

谜题134 被封印的入口

提问 石板上有些地方已经标有指向固定方向的箭头了，将下面可以移动的箭头放置到石板中，要求横、竖、斜方向的所有箭头指向的方向都不相同。



答案 答案见图。

谜题135 螺旋回廊

提问 雷顿要和夏洛娅合作解开遗迹里柱子的谜题。选择踩机关时，夏洛娅会同时踩向雷顿所在位置对角线的机关，踩动机关后柱子会根据一定规律旋转，要求上图的四个柱子箭头都朝向里面，应该怎么操作？

答案 分别按照西北、西北、北、西北、西的顺序就能解开谜题（方法不惟一）。

雷顿的挑战书



完成全部三个迷你游戏以及通关后会分别开启雷顿的挑战书里的房间，每个房间里有三个谜题，全部完成后开启第五个房间，这些谜题的难度比流程中的难度要高，完成了这里的所有谜题才算是真正通关。

谜题136 瓷砖的模样

提问 规则和之前相同。

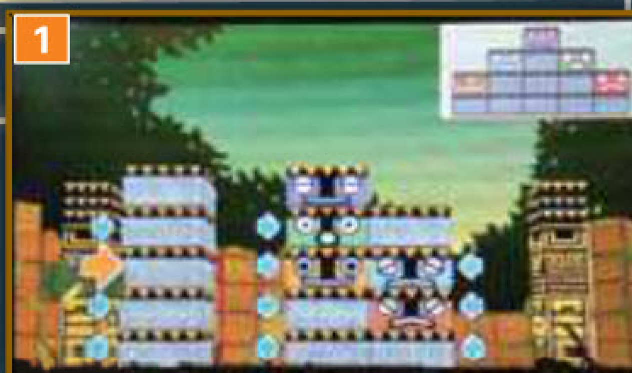
答案 答案见图。



谜题138 古代的石像3

提问 规则和之前相同。

答案 答案见图。



谜题140 分国际象棋盘4

提问 将棋盘分成四块，要求每块的区域一样大，并且每块区域中都有白棋和黑棋各四枚，请问该怎么分？

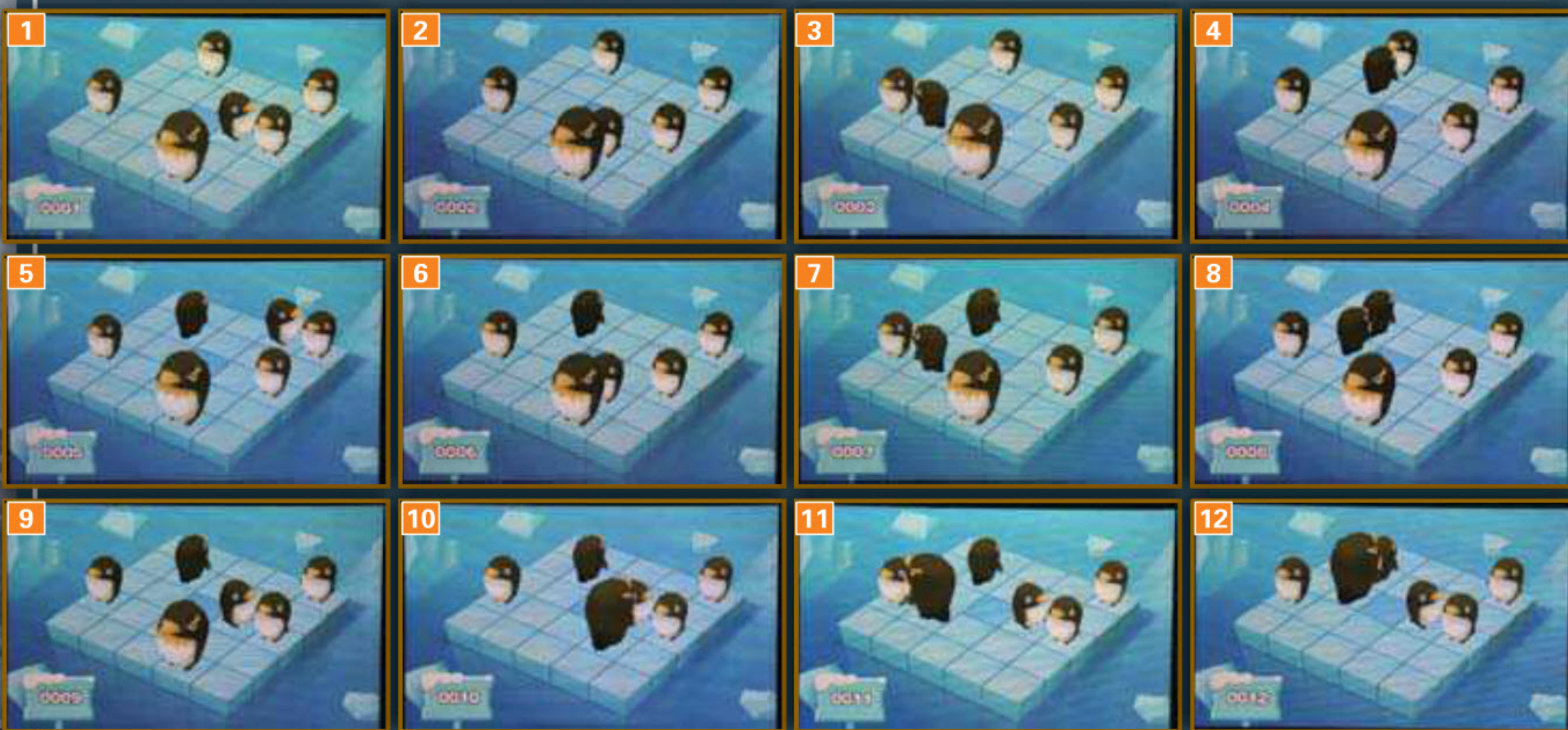
答案 答案见图。



谜题139 皇帝企鹅3

提问 规则和之前相同。

答案 答案见图。



谜题137 手提箱的内容2

提问 规则和之前相同。

答案 答案见图。



谜题141 复原化石

提问 当五个碎片连在一起时才能进行拖动，尝试将化石碎片复原吧。

答案 答案见图。



谜题142 回转玉米3

提问 规则和之前相同。

答案 首先走左下的洞；然后走右下的洞；接着继续走右下的洞，之后就没有岔路了。

谜题143 瓷砖的谜题2

提问 规则和之前相同。

答案 答案见图。



谜题144 大厅的陷阱2

提问 规则和之前相同。

答案 在B、F、I、O和Q的位置掉落即可。

谜题145 木马的瓷砖2

提问 规则和之前相同。

答案 答案见图。



谜题146 连接道路的迷宫2

提问 规则和之前相同。

答案 先将3DS按下、左、下的顺序倾斜，然后将小女孩走到如图所示的位置；然后将3DS按照右、上、左、右、上、右、下、右、上的顺序倾斜，之后就可以顺利让两人会合了。



谜题147 破烂五连发

提问 规则和之前相同。

答案 从左到右依次为5、1、3、×、4、2（方法不惟一）。

谜题148 机器木乃伊再临！

提问 规则和之前相同。

答案 首先按照下、右、右、上、右、上、左、下、右、上、左、下、下、左的顺序移动，然后等两只行动轨迹一样的木乃伊都走到较为左侧的时候按照上、左、下的顺序移动就可以解决掉这两只木乃伊，最后再按照左、左、上、右、下、右、上、左的顺序移动就可以完成谜题了。



谜题149 从右到左

提问 将右侧的石像移动到左侧。

答案 答案见图。



谜题150 无限回廊

提问 规则和之前相同。

答案 分别按照西、南、西南、西、南、西的顺序就能解开谜题。

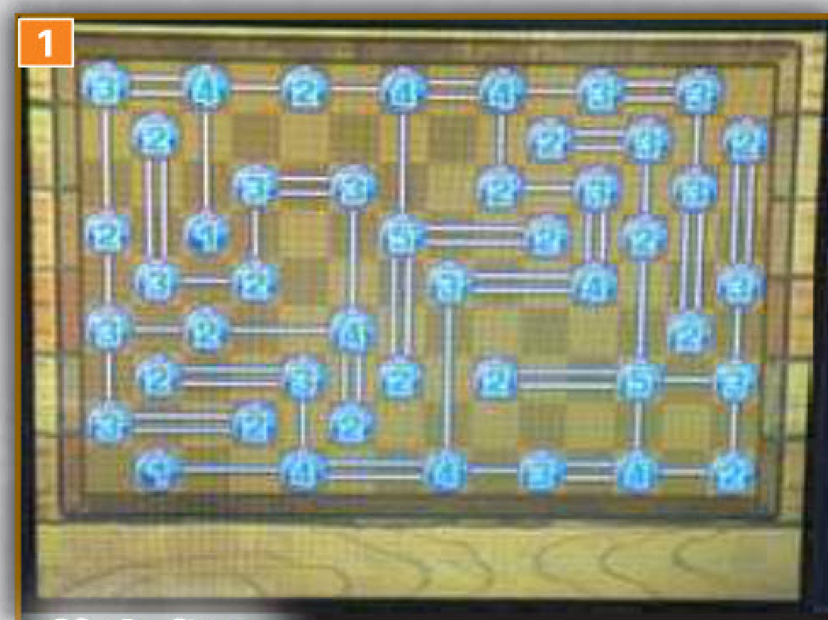
下载谜题



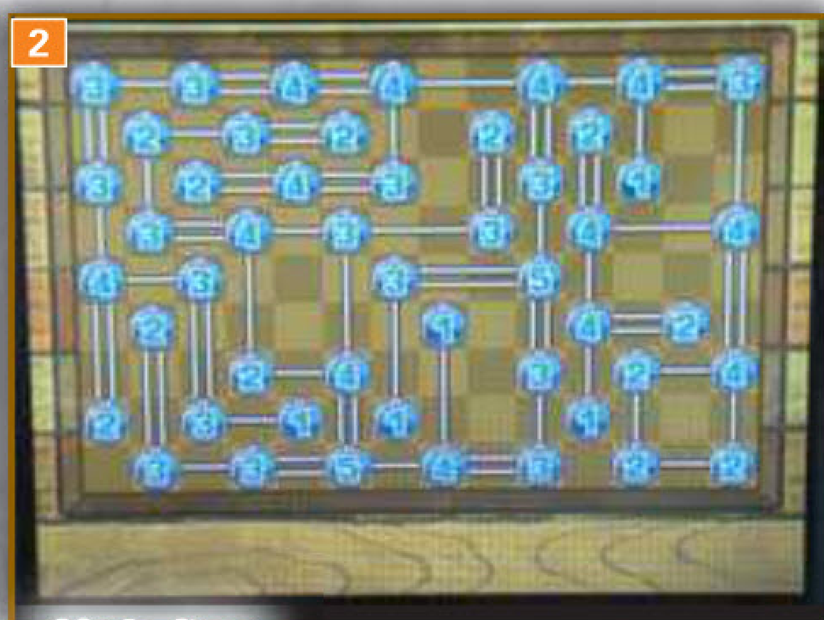
本作的下载非常方便，在游戏主界面选择“ひみつのモード”→“日刊ナゾ通信”，然后点击下方的“ナゾをダウンロード”，只要之前进行了网络设置并且网络没有问题就能自动进行下载并保存了，然后就能在这个界面里看到那些下载谜题了。谜题一共分为20个类型，每天更新其中一个类型的一个谜题，从游戏发售至今已经更新了200多道谜题了，鉴于篇幅关系，无法全部放出来，这里将这些谜题中难度最高的题型的解法列出来，希望能对正在奋战的玩家有所帮助。

炼金术

屏幕上有着数个标有数字的瓶子，每个瓶子可以和其他直线范围的瓶子连接，数字则代表该瓶子需要和其他瓶子进行连接的次数，每两个瓶子之间最多可以连接两次，将所有瓶子的连接数都满足后则过关。



炼金术08



炼金术12

四方消除（テトラトン）

这个谜题中会有四种图案的方块分布在角色的脑子里，点击相邻四个不同图案的方块后就能进行消除，将所有方块都消除后则过关。由于方块消除后，位于上方的方块就会掉落到下方，因此对于玩家的空间感和逻辑思考能力是一种考验。解决不了这类谜题的玩家可参考下图答案，答案中标出的是每个方块的点击顺序，方法不惟一。由于方块被消除后，上方的方块会掉落，因此在参考答案时请脑内自动补完掉落前方块的位置。



61	63	38	37	33	27	20	1
57	39	55	49	34	26	4	2
29	40	56	50	45	25	21	3
30	53	64	47	41	18	6	5
31	54	36	35	28	8	7	9
32	59	51	46	17	19	16	10
58	60	44	43	24	22	12	11
62	52	48	42	23	15	14	13

四方消除07

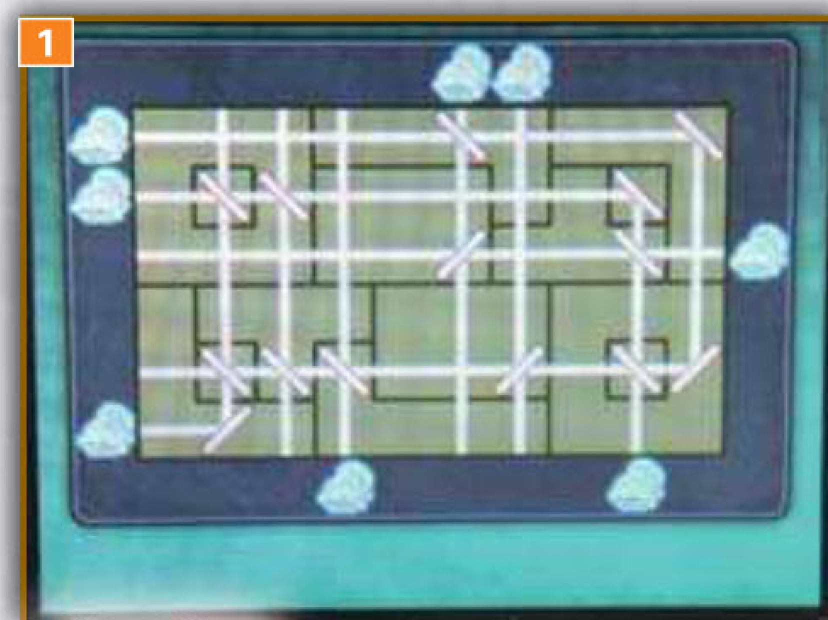


17	9	30	54	62	56	57	49
18	20	13	53	44	64	47	48
6	5	14	61	55	41	37	33
7	4	10	32	63	42	38	34
2	3	11	31	60	43	36	35
1	15	12	24	28	46	39	40
8	16	21	22	23	45	52	50
19	29	25	26	27	59	58	51

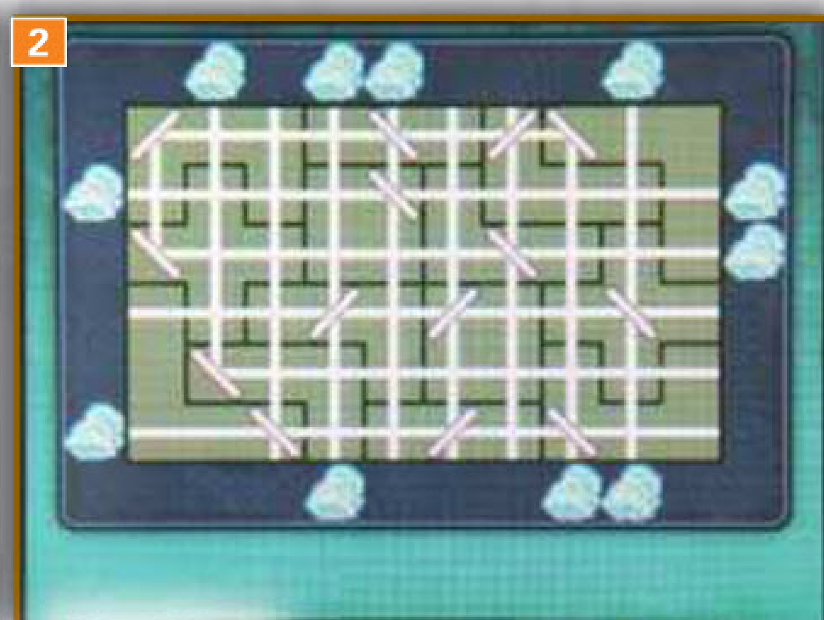
四方消除11

幽灵城

通过设置和翻转镜子将骑士发出的光折射到幽灵的身上，和幽灵颜色相同的骑士发出的光才能成功消灭幽灵。幽灵身上对应的数字表示需要折射光线的次数，另外每个区域只能设置一面镜子。游戏需要注意的地方较多，答案参见下图。



幽灵城07



幽灵城08

积木（つみ木）

比较典型的空间类题目，玩家需要将各种形状的积木完全放进盒子里，并且盒子上标有记号的地方必须放上与记号颜色相同的积木，同种类的积木不能相邻，由于比一般的该类谜题多出两个条件，难度自然也有所提升。



积木07



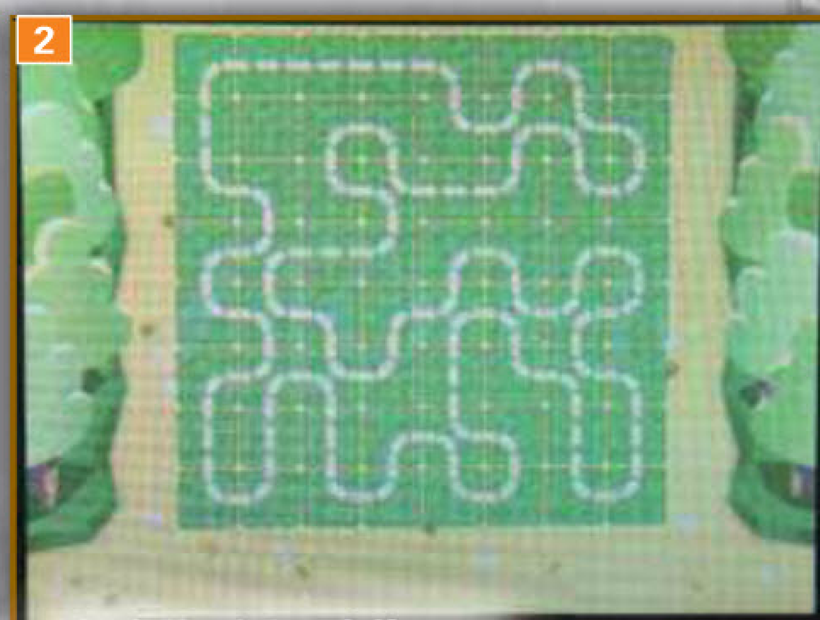
积木08

沙沙作响的动物园（サクサク）

规则很简单，将栅栏任意转换方向，最终让所有的栅栏形成一个没有空隙的空间，这样就能将动物放在栅栏内了。点击下屏小方格就能转动栅栏，谜题本身难度不算高，多试几次就能完成了。



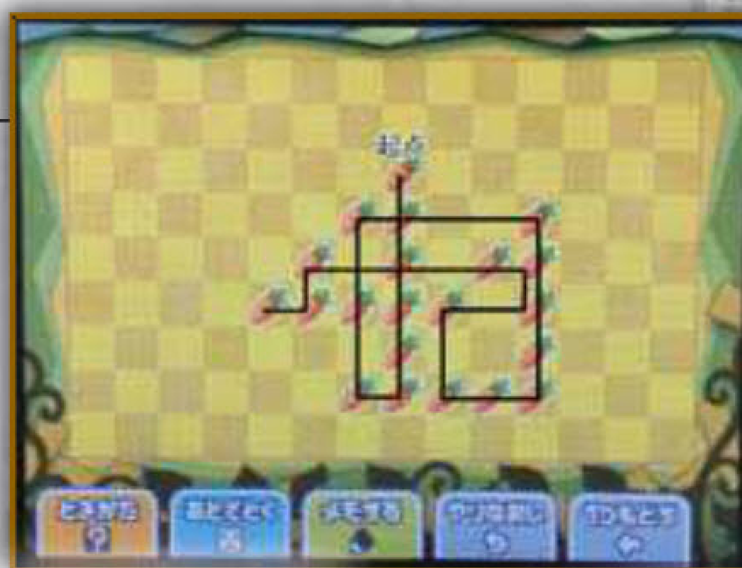
沙沙作响的动物园07



沙沙作响的动物园11

兔子的午餐（ウサギのランチ）

兔子只能进行直线移动，每次移动后大灰狼都会出现在兔子的身后，要求一口气吃完地图上所有的胡萝卜，兔子的初始位置可自由决定。这个谜题简单来说就是一笔画，答案见图（答案不惟一）。



兔子的午餐07

魔女的空中散步

魔女可以点亮小镇里的每一盏灯，每盏灯的照射范围为横竖直线，光线无法穿透障碍物。要求在横竖没有重复点灯的情况下让小镇的全部地方都亮起来（同一直线上有多盏灯时灯会变成红色）。



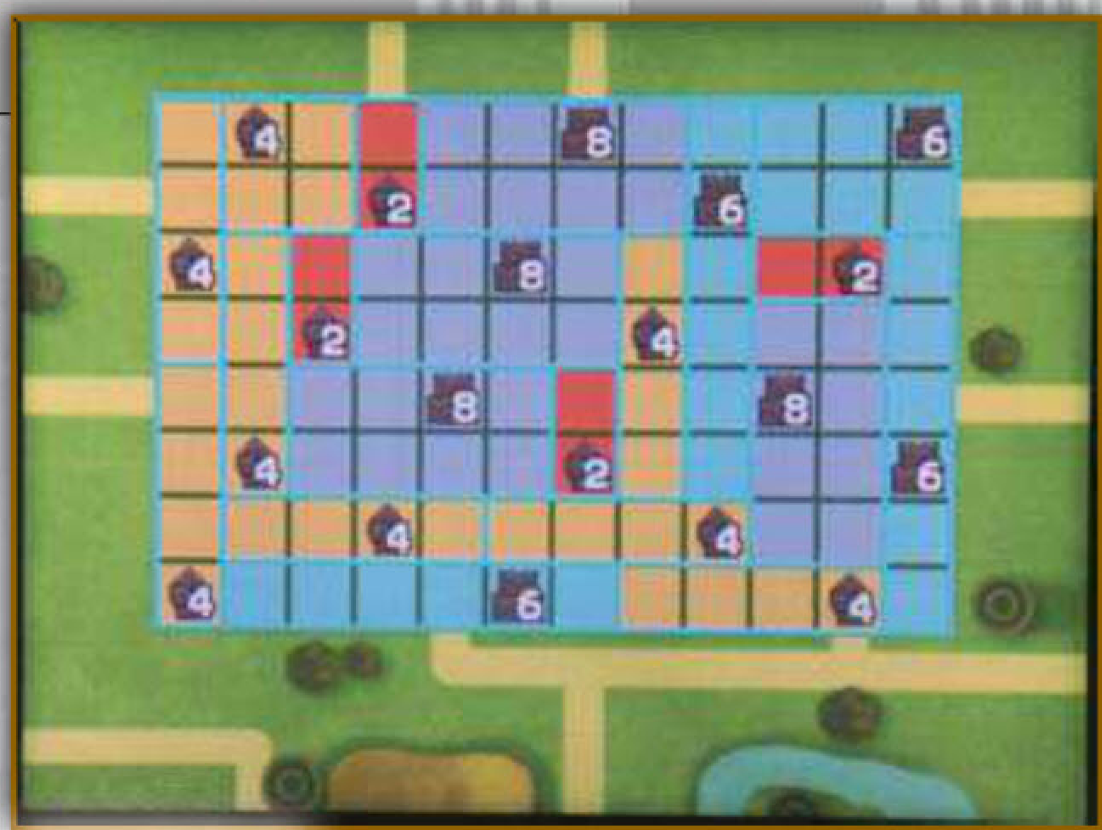
魔女的空中散步07



魔女的空中散步11

四方领地

每个城镇上的数字代表该城镇能拥有的土地，按照每个城镇的要求将土地分给它们。



四方领地07

宝石箱

宝石箱里放置的宝石要求横竖列不重复，并且不能有两个连着的空位，请将多余的宝石移出箱子吧。



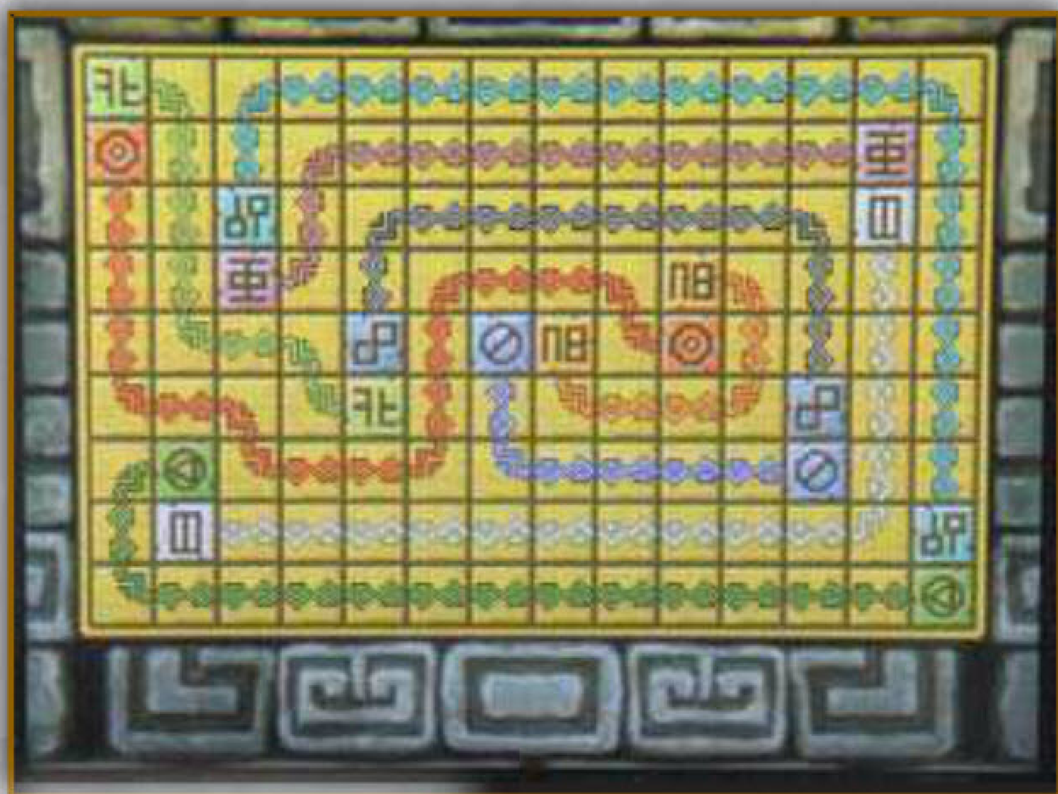
宝石箱07



宝石箱08

地下迷宫的秘宝

将相同的符号用线连起来，线与线之间不能交叉，将所有相同的符号全部连起来后就能获得秘宝。



地下迷宫的秘宝07

忙碌的厨房（厨房は大あわて）

桌面上各处堆叠着数量不等的盘子，将盘子摆放在桌子上，要求同种颜色的盘子必须两两相邻，不同色的盘子一定不能相邻，将所有的盘子摆放在桌子上吧。



忙碌的厨房07



忙碌的厨房08

危险的航海（キケンな航海）



危险的航海08

这个谜题的规则比较复杂，需要在海域里放置礁石以及画出帆船的行进路线。首先箭头上的数字表示箭头所指方向礁石的数量，放置的礁石不能并排，箭头所指方向的礁石数量必须等于箭头上的数字，其他非箭头指示的地方也可以放置礁石，但依旧不能并排。在完成以上条件的情况下让船在不重复路线的情况下完成航线，而且帆船必须经过没有礁石的所有海域。由于既要考虑礁石的放置位置，又要考虑帆船的航线，因此难度还是非常高的。

黑鸭恐慌（かるがもパニック）

鸭妈妈带着鸭宝宝在池塘栖息，要求按照顺序将一只母鸭和四只幼鸭放置在空地上，放置时鸭群不能相互邻接，选择幼鸭的放置方向后，母鸭的视线会转向反方向，在母鸭的视线里也不能出现其他鸭群，地图上已经标注的母鸭和带顺序的幼鸭必须全部使用。



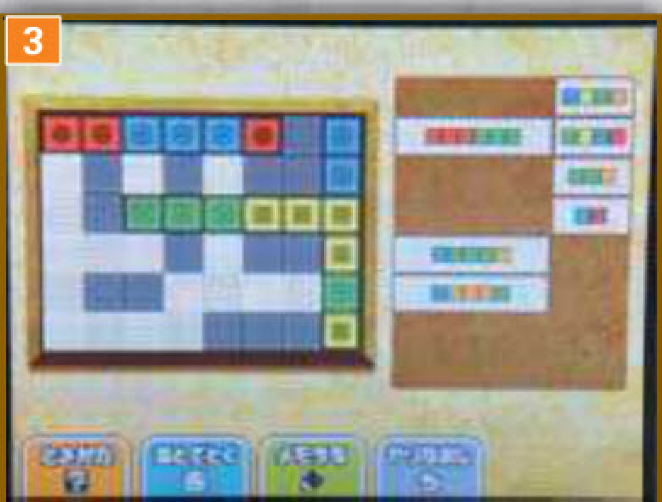
黑鸭恐慌07

瓷砖秀（ザ・タイルショウ）

瓷砖可以翻转，放置的瓷砖的两端必须与黑色部分或边框邻接，相同颜色的瓷砖可以压在上面，要求将右边的所有瓷砖放到左边的空白处。





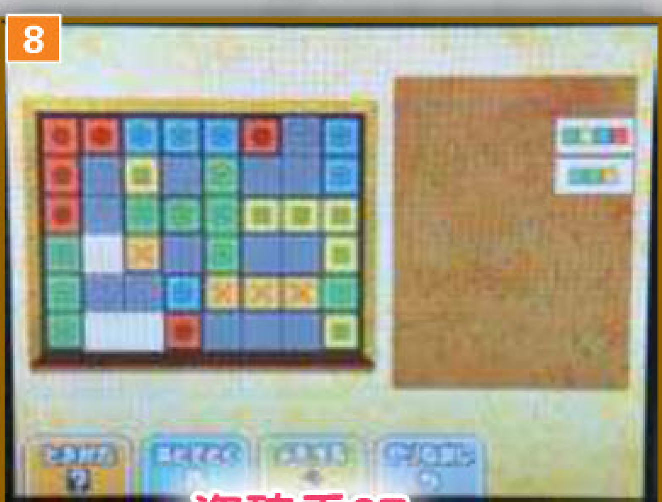




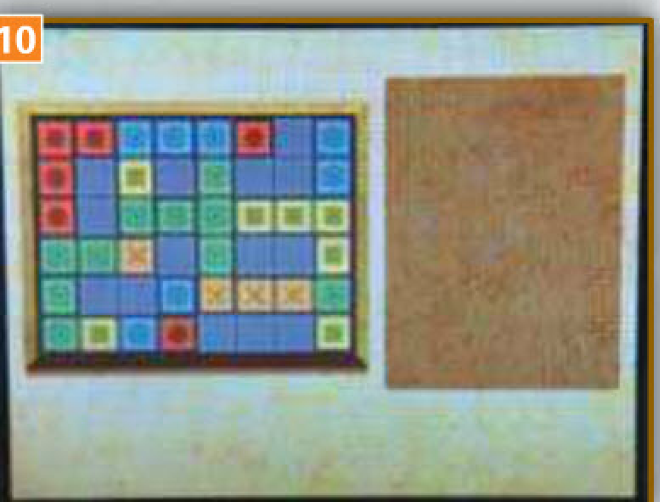












瓷砖秀07

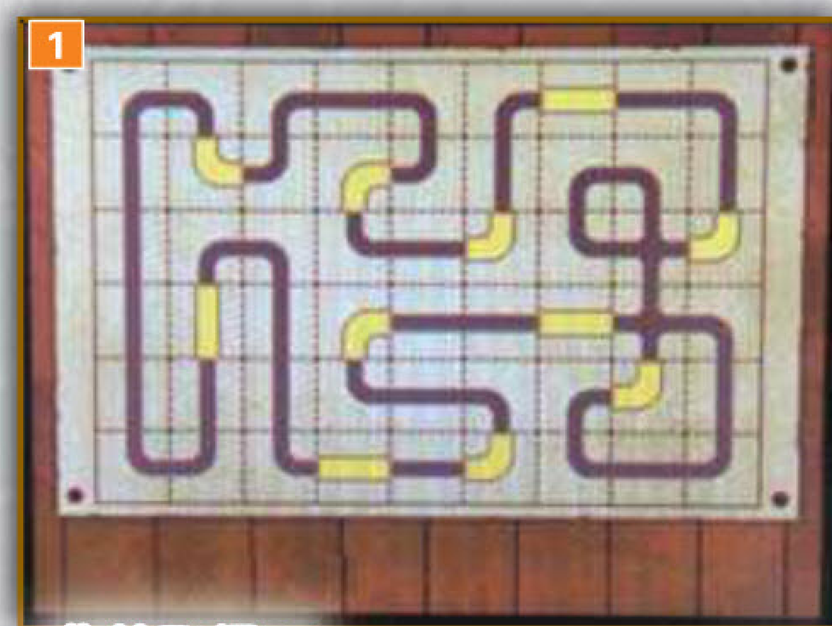
恐龙大楼（恐龙マンション）

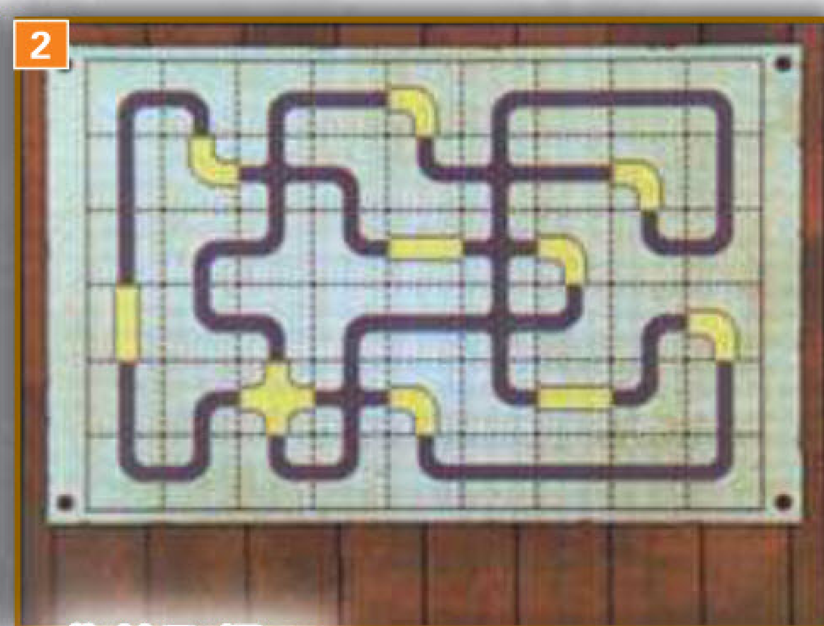
点击恐龙宝宝可以看到对应的区域，将其移动到指定区域的任何地方都可以。每种恐龙的宝宝不止一个，恐龙宝宝移动的路线不能重复，将所有恐龙宝宝都移动到指定区域吧。


恐龙大楼07

曲艺飞行（フライトプラン）

用一笔画将指定路线连接起来。要求所画的路线必须占满所有的格子，且不能出现T字形。十字形允许出现，但在经过十字形时不能转弯，只能直线通过。


曲艺飞行07


曲艺飞行08

机关车与铁道摄影师

机关车和摄影师的路线不能重合，机关车在经过有桥的地方时只能走桥下，而摄影师只能走桥上。摄影师为了尽可能多地拍到机关车必须经过所有的桥，机关车则不必经过所有的桥，画出机关车和摄影师所走的路线吧。


机关车与铁道摄影师07


机关车与铁道摄影师08

乌龟、沙漠与水塘（カメと沙漠とオアシスと）

这个谜题共有两个要求，首先两只乌龟必须对视；其次对视的乌龟之间必须要有水塘。乌龟和挖水塘的铲子都需要玩家自己操作，不同颜色的乌龟也允许对视，在这些条件的限制下将整个沙漠用乌龟和水塘填满吧。


乌龟、沙漠与水塘07


乌龟、沙漠与水塘08

逮捕汪（逮捕だワン）

控制大狗的行动，对可疑的家伙进行捕捉。只要邻近目标后点击该目标就能成功捕捉，不过被捕捉的目标会根据大狗的行动方向后退一格，如果后方没有可退的空间则无法进行捕捉，按照正确的路线捕捉所有的可疑目标吧。









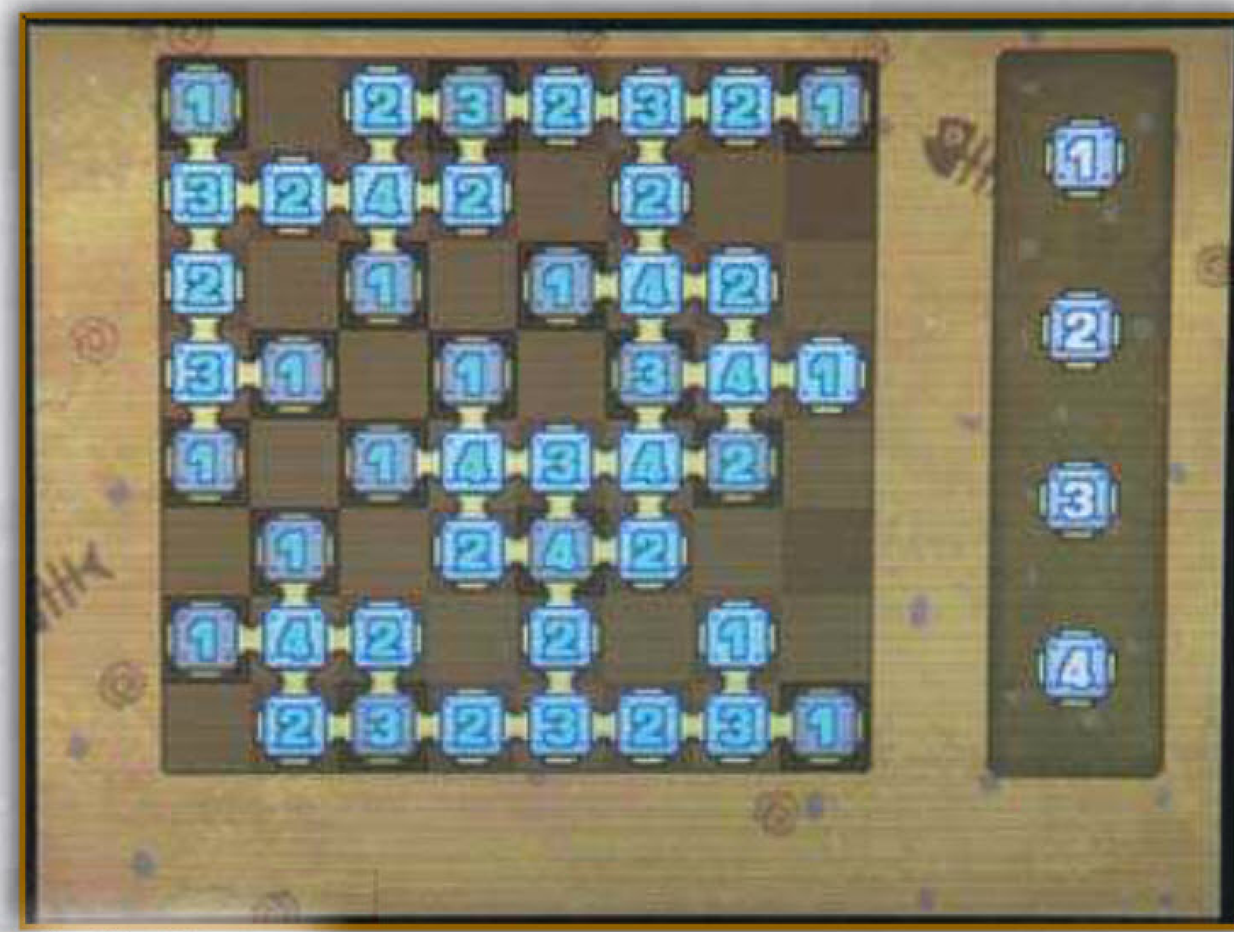





逮捕汪07

湿润公园（公园に润いを）

需要完成所有管道的连接，每个管道都有一个对应的数字，该数字代表和相邻的N个水管所连接。在安放水管时，相邻两个水管的数字不能相同，试着让安放的所有水管的数字都能达成要求吧。


湿润公园07



文 雷伊

《海贼王 无尽航路特别版》将Wii平台上大受好评的《海贼王 无尽航路》前后两部作品合二为一，在针对3DS的特性进行了操作优化的同时，还加入了Wii版所没有的新要素，并以3D立体显示功能带给了玩家们更加真实的冒险旅程。前后两部作品加起来的流程本身就不短，再加上收集要素、角色和技能的育成，以及多周目游戏内容，使得本作成为一款耐玩度非常惊人的厚道作品。

A·AVG	海贼王 无尽航路SP		
	ワンピース アンリミテッド クルーズSP		
NBGI	2011年5月26日	日版	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

系统介绍

操作简介

键位	操作
滑杆	移动
十字键（↑）	进入观察模式，之后配合滑杆即可观察周围的场景
A	按过对话、普通攻击、调查、使用道具
B	跳跃，连按两次为做出回避动作，但是需要消耗SP
X	强攻击
Y	靠近目标时为锁定目标，再按一次可解除锁定
L	将视角移动到使用角色的正后方
R	冲刺，需要消耗SP
START/SELECT	暂停

菜单解说

（在船上时，船上菜单和普通菜单可通过按X键来切换）

船上菜单	
データセーブ	存盘，只有在船上才能存盘
仓库	仓库，用来存放道具，有存放上限
料理	料理，具体后面会提到
调合	调合，具体后面会提到
开发	开发，具体后面会提到
データベース	资料库，可查看已经得到过的陆地生物和水中生物的信息
他の島へ出航	前往其他小岛
島に上陸する	在小岛登陆
サニー号を歩く	在阳光号上散步，其实就是退出菜单

普通菜单

アイテム	道具，可查看道具，按X键可以整理道具，按Y键则为舍弃道具，如工具、回复药等特殊道具可以装备到下方的空位栏中，这样只要点击选中它们就可以使用
ポイント化	点数化，具体在后面会提到
ステータス	查看人物基本参数，在该界面下使用十字键可以查看每个项目的内容，按X键可切换到技能画面，按L/R键可切换查看的角色
技カスタマイズ	技能・必杀技查看和设置
レシピ确认	确认配方，查看料理、调合、开发的配方
イベント	查看任务情况
宝の地图	查看藏宝图获得情况以及内容
冒险情报	查看石板信息和教程（チュートリアル）
オプション	设置，调整BGM、效果音、语音大小以及键位安排

模式选择

进入游戏的标题画面之后会出现模式选择画面。一开始可以选择"前篇：波に揺れる秘宝"、"后篇：目覚める勇者"，以及"マリンフォードエピソード"。其中前篇和后篇分别对应在Wii平台先后发售的两作，建议先玩前篇再玩后篇，一来是因为剧情方面的衔接，另一方面后篇可以继承前篇的通关存档，这样玩起来就会轻松一些。"マリンフォードエピソード"是3DS版新加的模式，主要就是带有剧情的对战。游戏进行到一定程度之后，模式选择画面中会追加"サバイバルモード"（生存模式），包含"200人抜き"和BOSS Rush两种玩法，也是主要让玩家们体会战斗的模式。200人抜き"顾名思义就是让玩家选择一名角色陆续对抗200个杂兵；"BOSS Rush"则是让玩家选择一名角色进行50场车轮BOSS战，每经过10场战斗玩家使用的角色会回复一定的HP和SP。在该模式或者本篇中打倒的BOSS可以在该模式中供玩家使用，此外还有一些角色要在"マリンフォードエピソード"才能得到。

另外，在模式选择画面按R键可以进入"ギャラリー"（画廊），在此玩家可以查看角色建模和信息，欣赏游戏中的背景音乐。



角色参数

本作的数值很简单，每个角色只有HP和SP两项能力参数。游戏中的角色并没有经验值和等级的设定，玩家需要通过给他们吃下料理的方式来提升他们的HP和SP的上限，但要注意同一种料理对同一个角色使用时，只有第一次使用时增加的参数上限是最多的，第二次开始效果就会打折。

HP	体力值用蓝色槽来表示，当角色的HP为0时即进入战斗不能状态并无法继续使用，所有角色的HP全部为0时Game Over
SP	代表角色的精力，冲刺、回避、发动技能和必杀技时会消耗SP，使用前三种后SP会自动慢慢回复，但是发动必杀技之后SP是不会自动回复的

战斗

游戏的战斗部分做得比较爽快，玩家可以用滑杆控制角色移动，通过各种技能对敌人进行攻击。战斗中按Y键可以锁定敌人，按L键可以将视角移动到角色的身后，从而更方便地判断自己和敌人的位置。

战斗中会在下屏的右侧显示技能指令列表，如果玩家根据列表从上到下的顺序输入列表中的所有指令并全部命中敌人，就会进入Break Rush模式。进入Break Rush模式后的角色在攻击敌人时带有吹飞效果、攻击力更高，此外，在Break Rush状态下消灭敌人的话一定会掉落物品，并且还会掉落回复HP和SP的珠子。Break Rush模式维持的时间很短，效果消失之后玩家就需要重新从头开始按照指示输入指令并命中敌人，直至发动下一轮Break Rush模式。另外要注意的是，如果在指令输入途中被敌人打断、或者掉下悬崖，那么就要从头开始重新输入指令。

战斗中点击下屏的"キャラクターセレクト"可以切换使用的角色，被换下阵的角色并不会慢慢回复HP和SP。当9位可使用角色的HP全部为0时即Game Over。



技能

游戏中的角色可以使用丰富的技能，在后篇中每位角色还会追加更多新的技能。技能有着熟练度等级的设定，在战斗中不断使用某项技能就可以积累其熟练度，技能升级之后攻击效果会有所提高。

打开菜单选择"技カスタマイズ"可以查看角色已经学会的技能情况（名称、熟练度）、学会的技能的百分比，其中蓝底的是普通技能、红底的是必杀技。在该菜单中按X键即可进入技能列表，其中没有学会的技能会显示在前列，将光标移到没有学会的技能上，上屏就会显示学会该技能所需要的条件。学会新技能的条件最主要的是某种或者某几种技能的熟练度达到一定等级，此外有些技能则需要满足特定的条件才能学会，比如开发、调合出特殊的物品。

角色之间还可以学会合体技，玩家可以事先在"技カスタマイズ"菜单中将合体技设置于必杀技的位置，这样在战斗中只要满足SP需求，即可发动大魄力且威力巨大的合体技了。

在后篇中由于角色追加了新的技能，因此后篇中在"技カスタマイズ"界面下可以选择对应键位的技能情况，通常画面下点击下屏左下角的"技切替"也可以达到这一效果，但要注意在技能正在发动时是无法进行切换的。



特技

角色除了技能之外，还有"特技"（スキル）这一项能力。通俗来说，技能・必杀技代表角色的主动技能，而特技则代表被动技能，只要学会就能自动发动效果。比如娜美的"泥棒猫"可以提升偷盗的成功率；布鲁克的"身轻"可以减少冲刺时的SP等。特技也有熟练度的设定，但是其提升的方法更像学会新技能的方法，即特定的技能熟练度达到要求时，特技的熟练度就会提升。乌索普的"开发"技能、山治的"料理"技能，以及乔巴的"调合"技能要求更特殊一些，需要开发・调合出特定的物品，或料理一定的次数。

料理・调合・开发

料理、调合和开发只能在阳光号上才能进行，它们的规则都是一样的，即打开对应的制作菜单，利用要求的素材制作出新的物品。具体制作某种物品需要的素材可以通过将光标移动到该物品上再按X键查看，如果需要的素材一次都没有获得过，那么这种素材就会呈现为黑色的轮廓，也不会显示素材名，只会给出其提示性的描述。配方中没有出现的物品，在第一次获得制作其所需要的任意素材时，就会启发（闪き）出这种物品，这样在菜单中就会出现该物品的制作项目了。



有些制作项目之间用线段连接了起来，这表示第一次制造靠后的某种物品时，需要先完成线段上排在其前一项物品的制作才可以进行，不过只要制作过一次之后就可以任意制作了，不会再有限制。

另外要注意的是，料理与调合、开发不同的是，在料理制作完毕后会要求给角色食用以提高其HP・SP上限，而不是让玩家像保存开发・调合出来的物品一样存入背包或仓库。但是此时只要按X键就可以将料理存放在背包或仓库中，这个设定在任务素材为料理出的物品时是必须要用到的。

道具使用

游戏中的回复道具等并不能直接使用，玩家需要先将它们装备在下屏的道具空栏中，然后点击选中它们再按A键才能使用，由于操作不是那么简洁，因此在BOSS战中想要回复体力特别需要考虑到时机，否则很容易被打。另外，玩家也可以把钓竿、铁镐、虫网等常用工具装备在下屏的道具空格栏中以便使用。道具空格栏的上限可以通过开发来扩展。

料理一览

前篇

名称	所需素材	提升效果
天使のくちどけオムレツ	谜の卵×2、赤い果实×1	HP
プリプリエビタルタルぞえ	ハサミエビ×1、谜の卵×1、にがい草×2	HP、SP
エクルヴィスの香り煮	ゲンコツザリガニ×3、にがい草×3	HP、SP
サンマのフルコ-ス	ギラギラサンマ×5、雪山だいこん×1	HP、SP
山盛りきのこサラダ	グルメきのこ×1、谜のキノコ×3、にがい草×1	SP
カモメガラス-プ	カモメ×1、しおれたニンジン×1、シマアサリ×1	HP、SP
メダカのちょっぴり盐焼き	マタメダカ×1、竹×1	HP
チェリ-パイ	赤い果实×3、シロップ×1、谜の卵×1、小麦粉×1	SP
海贼かき氷・デカ盛り一丁	冰のカケラ×5、シロップ×1、赤い果实×1、青い果实×1	HP、SP
海贼便当	冰渍けの肉×1、A级ト-ド×2	HP
特制コ-ラ海贼风	褐色の果实×2、冰のカケラ×3	SP
烧石シチュ-	溶岩石×1、ヤナアラシネズミ×3、小麦粉×1	HP、SP
贝泽山あっつあつタコ焼き	スカルナイト×1、小麦粉×2、褐色の果实×1	HP、SP
神秘の古代ス-プ	チョウチン三叶虫×1、不思议な海草×3、ス-パ-スタ-ヒトデ×1	HP、SP
スタミナ拔群药膳火锅	サラマンドラ×1、スマイルクラゲ×2、スタミナドリンク×1	SP
勇猛果敢！特盛肉锅三昧	海王类のヒレ×1、雪山だいこん×1、カモメ×1	HP
マグロの豪快轮切りソテ-	エレファントホンマグロ×1、しおれたニンジン×2	HP、SP
フカヒレの辛酢味噌かけ	サメ×1、ゴ-ルデン果实×1	HP、SP
ピチピチ鲜鱼の活け造り	コ-ラセマンボウ×1、チョウチョウウオ×1、フウセンナマズ×1	HP、SP
空前绝后！巨大甲罗舟盛	海王类の甲罗×1、エレファントホンマグロ×1、トレジャ-パ-ルガイ×1	SP
威风堂堂！大龙烧肉祭り	海王类のトサカ×1、A级ト-ド×1、冰渍けの肉×1	HP、SP

后篇

名称	所需素材	提升效果
天使のくちどけオムレツ	谜の卵×2、赤い果实×2	HP
野草のパスタ	小麦粉×2、にがい草×3	HP
せんべい	古代米×2、褐色の果实×1	HP
わたあめ	甘い树液×1、眠り花のミツ×1、花のミツ×3、竹×1	HP、SP
サボテンステ-キ	サボテンの果肉×3、サボテンの花×1、赤い果实×1	HP
サソリのから扬げ	カギツメスコ-ピオン×2、どくけしパウダ-×1	SP
エクルヴィスの香り煮	ゲンコツザリガニ×3、にがい草×3	HP、SP
チェリ-パイ	赤い果实×3、小麦粉×1、谜の卵×2	HP、SP
メダカのちょっぴり盐焼き	マタメダカ×1、竹×1、盐の结晶×1	HP、SP
サンドウィッチ	小麦粉×2、谜の卵×3、保存食×1	HP、SP
カモメガラス-プ	カモメ×1、ボ-ンフィッシュ×1、シマアサリ×1	HP、SP
特制コ-ラ海贼风	褐色の果实×1、青い果实×2、ヤシの实×3	SP
ホラ-梨のタルト	ホラ-梨×3、小麦粉×1、花のミツ×3	HP、SP
スタミナ拔群药膳火锅	サラマンドラ×1、しおれたニンジン×3、谜のきのこ×3	SP
スペシャルドリンク	ヤシの实×2、甘い树液×1、青い果实×3	SP
空鱼のソテ-	スカイフィッシュ×1、サボテンの果肉×4	HP
海贼便当	ビ-トアリゲ-タ-×1、ロッキンリザ-ド×2、ヤナアラシネズミ×2、古代米×1	HP、SP
フル-ツのマチェドニア	ゴ-ルデン果实×1、青い果实×1、赤い果实×1、褐色の果实×1	HP、SP
山盛りきのこサラダ	谜のきのこ×5、ゴ-ルデンまつたけ×1、ホラ-梨×3	HP、SP
空岛便当	ダイテンクウギョ×1、スカイフィッシュ×2、ゴ-ルデン果实×2、古代米×2	HP、SP
フカヒレの辛酢味噌かけ	サメ×1、ゴ-ルデン果实×3	HP、SP
ピチピチ鲜鱼の活け造り	ミサイルマンタ×2、コ-ラセマンボウ×2、マキビシヒトデ×1、ボ-ンフィッシュ×1	HP
爱情便当	ラブリ-エンゼル×1、ゴ-ルデン果实×1、金の卵×2、ゴ-ルデンまつたけ×3	HP、SP
恐龙ステ-キ	グレ-トテリギウス×2、盐の结晶×2	HP
サメの寿司	サメ×1、古代米×2	HP
金殿玉樱！山海珍味鳞盛	海王类のウロコ×3、グレ-トテリギウス×1、ロッキンリザ-ド×1、サボテンの花×3	HP
勇猛果敢！特制肉锅三昧	海王类のヒレ×2、カモメ×1、ホラ-梨×3、金の卵×2	HP、SP
威风堂堂！大龙烧肉祭り	海王类のトサカ×2、アカメマダライボガエル×1、ビ-トアリゲ-タ-×1、ゴ-ルデンまつたけ×3	HP、SP

调合一览

前篇

名称	所需素材	效果
ヒ-ルカプセル	药草×4、にがい草×1	HP小回复
ヒ-ルドリンク	ヒ-ルカプセル×1、ロ-ヤルゼリ-×1	HP大回复
スタミナカプセル	しおれたニンジン×2、花のミツ×1	SP小回复
スタミナドリンク	スタミナカプセル×1、ロ-ヤルゼリ-×1	SP大回复
ミックスカプセル	谜のキノコ×2、にがい草×1、花のミツ×1	HP、SP小回复
ミックスドリンク	ミックスカプセル×1、ロ-ヤルゼリ-×1	HP、SP大回复
实验セット	–	乔巴学会必杀技“实验”
どくけしパウダ-	ドクトルホ-ネット×1、にがい草×2	回复毒状态
防寒クリ-ム	ツノツララトカゲ×1	抵御寒冷天气环境
げき药玉	毒素×10、手ごろな岩×30	使敌人中毒
黑色火药	爆弹岩のカケラ×3、木材×1	爆炸攻击
雷鳞の粉末	カミナリコガネ×1、铁くず×1	使敌人麻痹
冰鳞の粉末	コオリミヤマクワガタ×1、冰のカケラ×1	使敌人冻结
炎鳞の粉末	ファイヤ-ヘラクレス×1、溶岩石×1	使敌人着火
シロップ	花のミツ×4、粘つく树液×1	素材
气付け药	サラマンドラ×1、カクシクロバネアゲハ×1	以HP、SP回复一半的状态复活
ランブルボ-ル	金の卵×1、ゴ-ルデンヘラクレス×1、ゴ-ルデン果实×1	乔巴学会必杀技“ランブルボ-ル”

后篇

名称	所需素材	效果
ヒ-ルドリンク	药草×4、ヤシの实×1	HP中回复
スタミナドリンク	しおれたニンジン×2、ヤシの实×1	SP中回复
ミックスドリンク	谜のきのこ×2、にがい草×1、ヤシの实×1	HP、SP中回复
ヒ-ルキャンディ-	药草×4、甘い树液×1	HP大回复
スタミナキャンディ-	しおれたニンジン×2、甘い树液×1	SP大回复
ミックスキャンディ-	谜のきのこ×2、甘い树液×1	HP、SP大回复
气付け药	サラマンドラ×1、莲の种×3、デビルハンドオオガ×1	以HP、SP回复一半的状态复活
复活の秘药	ハイドラマンドラ×1、レインボ-フェニックス×1、クロスボ-ンバタフライ×1、人魂萤×1	以HP、SP全回复状态复活
ランブルボ-ル	金の卵×1、ゴ-ルデン果实×1、ゴ-ルデンヘラクレス×1	乔巴学会必杀技“ランブルボ-ル”
雷鳞の粉末	カミナリコガネ×1	使敌人麻痹
炎鳞の粉末	ファイヤ-ヘラクレス×1	使敌人着火
黑色火药	爆弹岩のカケラ×3、木材×1	爆炸攻击
冰鳞の粉末	コ-ラセマンボウ×1	使敌人冻结
どくけしパウダ-	ドクトルホ-ネット×1、にがい草×3	回复毒状态
げき药玉	カギツメスコ-ピオン×1、粘土×1	使敌人中毒
ねむり药玉	眠り花のミツ×2、粘土×2	使敌人进入睡眠状态
瞬间冷却玉	冰鳞の粉末×20、盐の结晶×1、粘土×2	使敌人冻结
投药	炎鳞の粉末×30、雷鳞の粉末×30、冰鳞の粉末×30、黑色火药×30	乔巴学会必杀技“投药！”
实验セット	药草×10、しおれたニンジン×10、谜のきのこ×10、爆弹岩のカケラ×10	乔巴学会必杀技“实验！～爆药～”

开发一览

前篇

名称	所需素材	效果
新兵器“クワガタ”	ゴムの实×1	在地图上特定位置（类似甲虫角）使用可瞬间返回地图入口
巨大パチンコ“カブト”	ヘラクレスオオカブト×1、竹×1、ゴムの实×5	乌索普射击能力强化
喷风贝(ジェットダイアル)	贝のカケラ×20、フウセンナマズ×2	娜美学会必杀技“シロモクバ1号”
虫取りアミ	クモの巢×1	虫网，可以捕捉陆上生物
トラップ	シロップ×1、竹×1、木材×1	在地图特定位置设置后一定时间再回来可以捕捉到陆上生物，几率低
パワ-扫除机	谜のガラクタ×1	可以吸掉地上喷出的柱状紫色毒气
钓りざお	若竹×1、竹×1、长いツタ×2	基本钓鱼工具
钓り丝强化	长いツタ×2	加长鱼线的长度，最高可强化30级
钓りざお强化	若竹×1	增加鱼竿的耐久槽以及鱼线飞出距离，最高可强化10级
大物用钓りざお	强化リ-ル×1、纯铁矿×1、铁くず×10	钓竿的升级版本
大物用钓竿强化	纯铁矿×1、铁くず×2	增加鱼竿的耐久槽以及鱼线飞出距离，最高可强化10级
海王类用钓ざお	最强のリ-ル×1、特制コ-ラ海贼风×1	钓竿的最高级版本，可以钓海王类鱼
海王类用钓りざお强化	电池×10、贝のカケラ×1	增加海王类钓竿的耐久槽以及鱼线飞出距离，最高可强化10级
アイテムパレット+1	竹×3、粘土×3	增加可设置在下屏下方的道具数量
大型アイテムバッグ	ロッキンリザ-ド×1、谜の骨×3	扩大道具背包容量
アイテムパレット+2	シマアサリ×3、粘土×3	进一步增加可设置在下屏下方的道具数量
特制アイテムバッグ	サメ×2、磁石×2	进一步扩大道具背包容量
天候棒修理	磁石×1、レンズ×1、铁くず×2	强化娜美的技能
电池	雷鳞の粉末×30、磁石×1、铁くず×1	使敌人麻痹
爆弹	黑色火药×30、粘土×1	可炸开有裂痕的岩石
发火装置	炎鳞の粉末×30、レンズ×1	使敌人着火
ヘビ-ヌンチャク	钢铁の锁×1、大理石×6	弗兰奇学会必杀技“ヘビ-ヌンチャク”
そげキングの假面	假面のカケラ×1、粘土×7、マントのきれはし×3	乌索普学会必杀技“そげキング”
ウソッチョハンマ-彗星	ゴムの实×2、纯铁矿×3、木材×1	乌索普和乔巴学会合体技“ウソッチョハンマ-彗星”
钢铁のバイオリン弦	纯铁矿×3	布鲁克学会必杀技“眠り歌‘フラン’”

后篇

名称	所需素材	效果
新兵器“クワガタ”	ゴムの实×1	在地图上特定位置（类似甲虫角）使用可瞬间返回地图入口
钓り丝强化	绵毛×10	加长鱼线的长度，最高可强化到100米
钓りざお强化	若竹×1、竹×1	增加鱼竿的耐久槽
大物用钓りざお	强化リ-ル×1、纯铁矿×1、铁くず×10	钓竿的升级版本
大物用钓りざお强化	纯铁矿×1、铁くず×2	增加鱼竿的耐久槽
海王类用钓りざお	最强リ-ル×1、谜の贝×1、特制コ-ラ海贼风×1	钓竿的最高级版本，可以钓海王类鱼
海王类用钓ざお强化	谜の贝×1	强化海王类钓竿的耐久槽
ハイパワ-扫除机	谜の部品×30、雷贝(サンダ-ダイアル)×50	可以吸掉绿色的毒气
虫取りアミ	クモの巢×1	虫网，可以捕捉陆上生物
トラップ	花のミツ×3、竹×1、木材×1	在地图特定位置设置后一定时间再回来可以捕捉到陆上生物，几率低
强化トラップ	甘い树液×1、花のミツ×2、铁くず×3	在地图特定位置设置后一定时间再回来可以捕捉到陆上生物，几率高
强化ツルハシ	ダイヤモンドのカケラ×7、谜の部品×3、若竹×1	可以破坏紫色的大岩石
强化虫取りアミ	纯铁矿×3、谜の部品×5、若竹×1	强化型虫网，可以捕捉电蜘蛛カミナリグモ和人魂萤
天候棒修理	铁くず×3、ウスバアリジゴク×1	娜美学会必杀技“黑云(ダ-ククラウド)=テンポ”
盐玉(ソルトボ-ル)	盐の结晶×1、クモの巢×1	与僵尸战斗时使用，打败僵尸时可以获得“影”
谜の贝	贝のカケラ×10	开发用素材
アトラス彗星	アトラスオオカブト×2、ヘラクレスオオカブト×1、ゴムの实×4	乌索普学会必杀技“アトラス彗星”
炎贝(フレイムダイアル)	谜の贝×1、人魂萤×1	使敌人着火
喷风贝(ジェットダイアル)	フウセンナマズ×3、谜の贝×1	娜美学会必杀技“シロモクバ1号”
雷贝(サンダ-ダイアル)	谜の贝×1、カミナリグモ×1	使敌人麻痹
ミニメリ-2号	石炭×10	在沼地岛可以乘坐ミニメリ-2号前往岛上各区域
シャ-クサブマ-ジ3号	电传虫×1	在追忆の岛可以乘坐潜水艇シャ-クサブマ-ジ
强化爆弹	黑色火药×20、铁くず×2、石炭×1	爆炸攻击
迫击炮弹	ミサイルマンタ×2、强化爆弹×30	弗兰奇学技能“迫击炮”
コネクタ-	纯铁矿×5、硬いカラ×10、若竹×3	弗兰奇学会必杀技“风来炮”
ヘビ-ヌンチャク	纯铁の锁×1、大理石×6	弗兰奇学会必杀技“ヘビ-ヌンチャク”
火の鸟星	炎贝(フレイムダイアル)×50、レインボ-フェニックス×1	乌索普学会必杀技“火の鸟星”
そげキングの假面	假面のカケラ×1、粘土×10	乌索普学会必杀技“そげキング”
ウソッチョハンマ-彗星	ゴムの实×2、纯铁矿×3、木材×1	需要开发完“火の鸟星”才会出现，乌索普和乔巴学会合体技“ウソッチョハンマ-彗星”
钢铁のバイオリン弦	纯铁矿×3	布鲁克学会必杀技“眠り歌‘フラン’”

素材收集

捉虫



当玩家持有了虫网（虫取りアミ）之后，将其装备在下屏的道具空栏中，然后点击使用并根据下屏的提示划动（或按键）就可以用它来进行捉虫和小型生物了。有些停留在花朵和树干上的昆虫会比较难把握虫网的方向，此时最好先按Y键锁定它并按L键调整到背后视角，这样捉起来就会容易一些。

虫类捕捉地一览

前篇

名称	主要出现地点及描述
カモメ	海鸥，获得方法参见青の宝玉的获得方法，它会停留在青之宝玉的挖掘处，或者在阳光号的桅杆上
ヤナアラシネズミ	阳光号的厨房，需要设置陷阱捕捉
カクシクロバネアゲハ	树林岛西侧搭梯子前往的高台处的白色花上
アゲハチョウ	停在树林岛的红花上的蝴蝶
ミツバチ	停在树林岛的白花上的小蜜蜂
アマガエル	树林岛的青蛙
ドクトルホ-ネット	溪谷岛东边结红色果子的树周围的花上
カミナリコガネ	树林岛北侧可设置陷阱处红花上的那种带电的虫
ソラトビペンギン	会飞的企鹅，冰山岛下船处附近、以及地图中央（BOSS战右侧附近）会出现
ヘラクレスオオカブト	溪谷岛东边结红色果子的树周围的树干上
ゴ-ルデンヘラクレス	随机出现在溪谷岛树木上的金色甲虫，山顶出现的几率会高一些
ロッキンリザ-ド	溪谷岛入口北侧靠右小道地上的红色蜥蜴
A级ト-ド	冰山岛北侧深处洞穴（隐藏BOSS战左下角的洞穴）
土龙	洞窟岛中的鼹鼠（中央圆环状地带左下的隧道中）
ツノツララトカゲ	冰山岛入口附近洞窟地上的冰蜥蜴
コオリミヤマクワガタ	停在冰山岛树上的冰甲虫，比如地图中央的树上
イネムリジャノメチョウ	停在冰山岛花丛上的蝴蝶，地图西南可设置陷阱处以及地图北侧都会出现
ファイヤ-ヘラクレス	洞窟岛西侧溶岩地带枯树上的红色甲虫
デンキュウホタル	停在洞窟岛花丛上的萤火虫
チョウチン三叶虫	洞窟岛北侧浅水处的三叶虫

后篇

名称	主要出现地点及描述
カモメ	阳光号桅杆上的海鸥

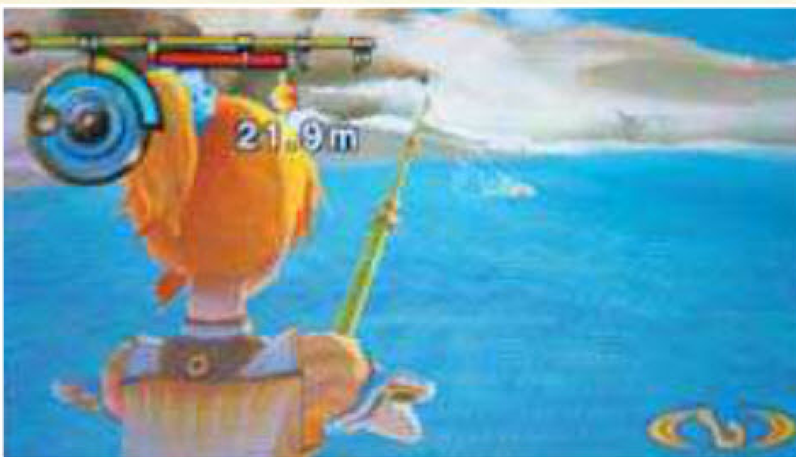
ヤナアラシネズミ	阳光号的厨房，需要设置陷阱捕捉
アゲハチョウ	在阳光号2楼平台的橘子树附近设置陷阱
ドクトルホ–ネット	沙漠岛的绿洲中那种尾部像针管的虫子
カミナリコガネ	浮游岛的花朵上那种金色的虫子
ヘラクレスオオカブト	追忆の岛西侧道路的途中
ゴ–ルデンヘラクレス	追忆の岛西侧道路的途中，浑身金色
ロッキンリザ–ド	沙漠岛先用铁镐破坏带×字的土块，然后就会有蜥蜴爬出来
土龙	浮游岛西侧区域
ファイヤ–ヘラクレス	沙漠岛第一场BOSS战地点继续北行的树上，浑身火红色
电传虫	阳光号船头的蜗牛
カギツメスコ–ピオン	沙漠岛第一场BOSS战地点继续北行的地上，会放毒的蝎子
ウスバアリジゴク	沙漠岛第一场BOSS战区域右侧需要搭桥前往的区域，会低几率出现在沙漠（注意并非绿洲）中的粉红色小花上
アトラスオオカブト	追忆の岛西侧道路的途中，浑身深棕色
レインボ–フェニックス	低几率出现在浮游岛平原的花朵上，七彩蝴蝶
デビルハンドオオガ	沼地岛的紫色蛾子
クロスボ–ンバタフライ	沼地岛的白色蝴蝶
アカメマダライボガエル	沼地岛的青蛙，在第一场BOSS战附近的小岛上可以找到
人魂萤	沼地岛漂浮的粉红色灵魂，要强化虫网才能捕捉
カミナリグモ	浮游岛西侧带电蜘蛛网上的蜘蛛，要强化虫网才能捕捉

挖掘

当玩家持有并装备了铁镐（ツルハシ）之后，在看到带有×的地面时可以进行挖掘，或用它来破坏场景中那些带有×状裂纹的岩石。不仅如此，使用铁镐也可以挖掘草丛、胡萝卜等植物，甚至原本只有索隆和布鲁克这样使用剑的角色发动攻击才能破坏从而获得素材的竹子，任何角色装备上铁镐之后对其攻击也可以获得素材。

挖掘

持有钓具并装备后，来到地图上的特定地点（只要去过一次地图上就会自动记录其位置）就可以钓鱼。钓鱼的方法相对捉虫来说要复杂一些。玩家来到钓鱼点并使用钓具，画面就会进入钓鱼模式。此时先要根据提示，在下屏从左下往右上划动抛出鱼漂，上屏左上的数字代表抛出的距离，如果想要抛到更远的地方就需要利用开发指令对钓具进行升级。游戏中一些高级的鱼都位于较远的水域，因此升级钓具是很有必要的。



抛出鱼漂后等待一段时间，有鱼上钩之后下屏的鱼漂就会有反应，根据提示在下屏从下往上划动一次。之后就可以开始收线了，收线的过程就是在下屏用触控笔不断画圈，有时还要根据上屏提示的方向进行按键。上屏左上的槽代表钓鱼线的耐久度，当该槽耗尽钓鱼就宣告失败。

等阳光号的水族吧开启之后，钓到的鱼可以保存在水族吧中，这样不仅能用来欣赏，还可以节省玩家的背包或仓库空间。

捕鱼秘籍

前篇

名称	主要出现地点	出现范围
ハサミエビ	溪谷岛西南	5m~
トレジャ–パ–ルガイ	树林岛左下	30m~
シマアサリ	树林岛东南	5m~
ス–パ–スタ–ヒトデ	洞窟岛	15m~
ゲンコツザリガニ	树林岛上方	5m~
マタメダカ	树林岛上方	5m~
スマイルクラゲ	树林岛东南	5m~
チョウチョウウオ	溪谷岛下方	5m~
ギラギラサンマ	阳光号	20m~
サラマンドラ	溪谷岛上方	30m~45m
フウセンナマズ	树林岛上方	15m~
アドベンチャ–フィッシュ	溪谷岛下方	5m~
コ–ラセマンボウ	冰山岛	30m~
スカルナイト	溪谷岛下方	30m~
エレファントホンマグロ	冰山岛	40m~
サメ	阳光号	30m~
パンサメ	洞窟岛	5m~
海王类[大型]海王类のヒレ	阳光号	40m~80m
海王类[超大型]海王类のトサカ	阳光号	60m~100m
海王类[大龟型]海王类の甲罗	阳光号	70m~100m

后篇

名称	主要出现地点	出现范围
シマアサリ	追忆の岛东北	0m~35m
ゲンコツザリガニ	追忆の岛西侧	0m~40m
マタメダカ	沙漠岛中央	0m~100m
スマイルクラゲ	追忆の岛中央	0m~100m
サラマンドラ	沙漠岛中央	30m~100m
フウセンナマズ	沙漠岛中央	20m~60m
コ–ラセマンボウ	追忆の岛东北	10m~50m
サメ	阳光号	30m~70m
海王类[大型]海王类のヒレ	阳光号	40m~80m
海王类[超大型]海王类のトサカ	阳光号	70m~97m
マキビシヒトデ	沙漠岛中央	0m~30m
ラブリ–エンゼル	追忆の岛中央	0m~80m
スカイフィッシュ	浮游岛	20m~97m
ボ–ンフィッシュ	沙漠岛东北	0m~66m
ミサイルマンタ	追忆の岛中央	40m~80m
ハイドラマンドラ	沼地岛	60m~90m
ダイテンクウギョ	浮游岛	70m~100m
ビ–トアリゲ–タ–	沼地岛下方	70m~100m
グレ–トテリギウス	追忆の岛中央	60m~100m
海王类[金鱼型]海王类のウロコ	阳光号	84m~100m

扫除机

持有并装备了扫除机之后，可以用它来吸取物品，点击扫除机图标后按住A键，即可发动扫除机吸东西。像游戏中挡路的毒气、毒气柱（需要强化扫除机）都可以吸掉。不仅如此，像蒲公英这样的植物，也可以通过在远处发动扫除机吸取来获得素材“棉毛”。

陷阱

和钓具、石膏、虫网以及扫除机不同的是，陷阱（トラップ）属于消耗品。玩家需要先开发出它们（每次开发可获得10个）并将它们装备在道具空栏中，这样在地图上的某些特殊位置（有陷阱图标）就可以设置陷阱。设置完之后，经过一定时间再回到那里就可以查看是否有什么东西中了陷阱。不管有没有东西中陷阱，陷阱都会消耗使用次数。只要到过可设置陷阱的地方一次，地图上就会做下记号。

其他常用素材获得方法

前篇

素材	主要获得途径
青い果实	树林岛东侧可设置陷阱地带的树上，或树林岛西北侧的树上生长
青の宝玉	树林岛下船处阳光号旁边海中的小浮石上，需要用布鲁克使用冲刺才可以到达，可以反复取得
赤い果实	溪谷岛东边的树上
贝のカケラ	敌人神兵掉落
褐色の果实	溪谷岛西边三棵并排的树上结有很多
金の卵	在冰山岛捕捉会飞的企鹅时掉落
クモの巢	阳光号甲板
ゴ–ルデン果实	冰山岛入口附近的洞窟内的冰树上随机生长
グルメきのこ	用铁镐凿开小型岩石获得，树林岛下船处前方的台阶上方即可获得
冰渍けの肉	冰山岛北侧深处洞穴，可捕捉到A级ト–ド的地方的墙壁上
冰のカケラ	冰山岛入口附近洞窟中带×的地面挖掘，或者用铁镐凿开冰山岛地面的大冰柱
小麦粉	攻击树林岛东南浅滩处的木桶
ゴムの实	很多地方都有（比如树林岛），破坏树木上结的橡胶果并取得它
しおれたニンジン	从溪谷岛那种手拿斧子的矮小士兵（动物僵尸）身上偷取，或者用铁镐挖掘胡萝卜，溪谷岛西北的平台上长有很多
磁石	从那种手拿长矛的矮小士兵（ロボット兵）身上偷取，树林岛东北部可遇到

纯铁矿	各个地图中那些埋在地下有一半露在外面的挖掘点
大理石	挖掘树林岛下船处附近钓鱼点旁的地面
竹	砍竹子获得，溪谷岛正南方有一大片竹林
手ごろな岩	凿开洞窟岛的尖型岩石，或者在洞窟岛带×的地面挖掘
鉄くず	海军掉落或从他们身上偷取
毒素	用扫除机吸取毒气时获得
長いツタ	让索隆或布鲁克攻击垂下的长藤即可获得，树林岛第一场BOSS战左侧可发现
謎のキノコ	从溪谷岛的僵尸身上偷取或掉落
謎の骨	攻击溪谷岛那种被树枝撑着的骷髅头
謎の卵	草丛中获得，比如溪谷岛等地图的草丛中均可随机获得
にがい草	攻击或挖掘普通的草丛获得
粘つく树液	捕捉甲虫成功后掉落
粘土	挖掘带×的地面获得，溪谷岛南方附近的地面可挖到
爆弾岩のカケラ	爆弹岩爆炸后获得，溪谷岛北侧和东北侧可以找到爆弹岩
花のミツ	攻击地上生长的花朵随机获得，有些虫子捕捉后也会掉落
不思议な海草	破坏洞窟岛中那些会攻击我方的长水草时获得，在捕捉三叶虫的时候也有一定几率掉落
药草	攻击或挖掘独苗的植物获得
木材	攻击枯树获得，溪谷岛中央BOSS战附近、以及地图北侧中央的平台上可以找到
ヤシの实	攻击树林岛下船处的海滩上的椰子树
雪山だいこん	冰山岛地上的雪山萝卜，用铁镐挖掘，如果攻击的话会消失
溶岩石	挖掘洞窟岛西侧溶岩地带带×的地面
若竹	用剑或者铁镐攻击那种看起来较嫩的竹子获得，溪谷岛正南方有一大片竹林，出现几率较高
レンズ	攻击那些长着独眼的植物即可，树林岛上可发现

后篇

素材	主要获得途径
青い果実	追忆の岛地图西北的树上生长
赤い果実	沙漠岛第一场BOSS战处继续往北前进的树上生长
甘い树液	捕捉树上的甲虫后获得，追忆の岛西侧道路的树上有很多甲虫
贝のカケラ	敌人神兵掉落
影	战斗中使用盐玉(ソルトボール)打败僵尸敌人时掉落
硬いカラ	打倒沙漠岛中的巨型蚁狮后获得，巨型蚁狮出现在沙漠的圆形流沙坑中，走近了才会出现
褐色の果実	身穿盔甲的将军型僵尸掉落
金の卵	草丛中低几率获得，推荐去追忆の岛入口附近的岸边，那里有很多草丛
クモの巣	攻击阳光号或沼地岛上的蜘蛛网
ゴールデン果実	浮游岛右侧可设置陷阱的地方的树上
ゴールデンまつたけ	用铁镐破坏沼地岛的岩石，或在西侧地图的地面上
古代米	剧情中的宝箱
小麦粉	破坏沙漠岛入口海滩上的木桶
ゴムの实	很多地方都有，破坏树木上结的橡胶果并取得它
サボテンの果肉	沙漠岛中的仙人掌
サボテンの花	沙漠岛中开花的仙人掌
盐の结晶	追忆の岛的地面中挖掘
しおれたニンジン	可用铁镐挖掘地上的胡萝卜获得，沙漠岛的绿洲地带和追忆の岛的岸边有不少
纯铁矿	用强化铁镐破坏紫色岩石时获得，捕获土龙时可随机获得
石炭	可在沙漠岛西侧的地面上挖到
ダイヤモンドのカケラ	敌人ロボット掉落，浮游岛西侧有很多这种小型敌人
大理石	追忆の岛的地面中挖掘
竹	用剑或者铁镐攻击竹子获得，追忆の岛的岸边有不少竹子
手ごろな岩	用铁镐破坏普通岩石时获得，很多地方都有，比如追忆の岛
鉄くず	沙漠岛的普通敌人身上掉落
謎のキノコ	用普通方法（即不用盐玉）打倒沼地岛的僵尸时掉落
謎の卵	草丛中获得，推荐去追忆の岛入口附近的岸边，那里有很多草丛
謎の部品	敌人PX-1掉落
にがい草	攻击或挖掘普通的草丛获得
眠り花のミツ	沼地岛的睡眠花处获得
粘土	魔人兵、魔将掉落，推荐去追忆の岛西侧的道路上遇这种敌人
爆弾岩のカケラ	爆弹岩爆炸后获得，追忆の岛西侧的道路上有爆弹岩
莲の种	沼地岛沼泽中的荷花
花のミツ	攻击地上生长的花朵随机获得，有些虫子捕捉后也会掉落
ホラ-梨	沼地岛那种长着梨子的树
木材	攻击枯树获得，沙漠岛第一场BOSS战处继续往北前进有很多树
药草	攻击或挖掘独苗的植物获得
ヤシの实	攻击椰子树后掉落椰子，再攻击椰子后获得，追忆の岛的沙滩边有不少椰子树
若竹	用剑或者铁镐攻击那种看起来较嫩的竹子获得，追忆の岛的岸边有不少竹子，若竹出现率相对较高
绵毛	用扫除机吸取追忆の岛蒲公英获得

任务&点数化

本作中BOSS的出现、要道的开启一般都需要先完成任务。任务完成的条件主要有两点，第一是GP点数达到一定的要求，第二则是按要求提供素材。

在菜单中选择“ポイント化”即可将道具、素材和生物转化成GP值，不同的材料加的GP值是不同的。将光标移动到某样材料时，上屏会显示它们针对某种颜色的GP所转化的GP值（槽的蓝色部分）。建议在点数化的时候多进行比较，用最少的材料转换最多的某种颜色的GP加成，这样可以避免不必要的浪费。



藏宝图

消灭敌人（或从敌人身上偷取）时有一定几率获得对应的藏宝图（宝の地图）碎片，当将某张藏宝图的所有碎片全部收集完整后，藏宝图就会完成。此时根据藏宝图上的方位提示来到指定地点并进行挖掘就会出现宝箱，打开宝箱就能从中得到藏宝图上介绍的宝物。

在菜单的“宝の地図”选项中，获得过一个以上碎片的藏宝图就会出现在列表中，藏宝图编号后面的文字为掉落这种藏宝图的怪物的种类。下屏的下方会显示藏宝图的完成情况（获得碎片数/最大碎片数），以及该藏宝图中对应的宝物情况。



全藏宝图宝物一览

前篇

地图序号	掉落敌人	宝物埋藏位置	宝箱内容
宝の地図1	神兵	溪谷岛：地图右上角圆圈型地带内侧的下沉平台，生长有红色果实的树下	强化リール
宝の地図2	机器人（拿长矛的矮小士兵）	树林岛：地图最左侧架梯子任务爬上去的高台处	小麦粉×5
宝の地図3	海贼	冰山岛：地图最靠上的搭梯子任务处爬上梯子，然后往右下前进，在山崖上看起来有点像手掌的岩石下面（对面长着冰萝卜）	冰漬け肉×5
宝の地図4	海兵	溪谷岛：地图中央BOSS战南侧恐龙头型骸骨的附近，在发动任务的那个平台往左下走（途中有很多毒气、地上机关），跳上最深处的高台（高台旁边有手型骸骨）	ゴールデン果实×3
宝の地図5	特工	洞窟岛：西边溶岩地带右上角平台的枯树下	纯铁矿×3
宝の地図6	兵士僵尸	溪谷岛：地图最北架梯子任务处爬上梯子，然后在左边呈叉状交叉的路口，跳过浮石走往下的道路，可以一直来到一个高处的平台，宝箱就在这里	假面のカケラ
宝の地図7	动物僵尸（手拿斧子的矮小士兵）	洞窟岛：中央BOSS战下，会攻击人的水草后方的平台（因为水深，因此只有布鲁克才能前往，所以位置还是比较好判断的）	保存食×5
宝の地図8	くぐつ	树林岛：地图右下最初的任务处附近有两层石阶的地方爬上去（向下可以看到两棵椰子树的地方）	钢铁の锁
宝の地図9	魔人兵	冰山岛：地图最靠右的任务处沿隧道一直往北前进，在有石板的那个水中平台上	证明书，学会合体技“雷骨剑 革命舞曲ボンナバン”
宝の地図10	阳光号（*注1）	树林岛：地图左下钓鱼处附近的洞口进入，沿洞窟来到最右侧的山崖处	最强のリール

*注1：宝の地図10并非敌人掉落，而是需要用扫除机在阳光号上有灰尘的地方吸尘时获得。宝の地图10一共有5块碎片，1到5号所在位置分别为：1.厨房；2.女性房间；3.水族馆深处的门进入后类似蒸汽间的房间；4.水族馆右侧的门出去的甲板；5.男性房间。

后篇

地图序号	掉落敌人	宝物埋藏位置	宝箱内容
宝の地图1	どろのくぐつ	沙漠岛：第一场BOSS战南侧绿洲中蘑菇状岩石的下方	强化トラップの设计图
宝の地图2	假冒アラバスタ士兵（*注1）	沙漠岛：地图左下方巨型蚁狮骸骨尾部左侧附近	古代米×5
宝の地图3	海贼	追忆の岛：地图中央钓鱼处附近高台上的牵牛花下方，需要使用弹跳蘑菇才能来到平台	复活の秘药のレシピ
宝の地图4	僵尸	沼地岛：第一场BOSS战北侧大半圆区域类似遗迹的地方	影×50
宝の地图5	海兵	追忆の岛：地图右侧沙滩的大石块下，就在巨型恐龙化石的尾部附近	最强のリ-ル
宝の地图6	魔人兵	浮游岛：大平原右侧区域左侧两个巨大的岩石下方	爱情便当のレシピ
宝の地图7	神兵军团	沼地岛：吸掉绿色毒气前进的区域一直往南走，在右侧突出的小区域（看起来很像弓箭的箭末部分）中	ゴ-ルデンまつたけ×5
宝の地图8	战斗兵器PX-1（*注2）	浮游岛：地图中央圆环位置需要用弹跳蘑菇跳起的地方，就在跳起之后的落地处附近	扫除机の设计图
宝の地图9	ガイモン（*注3）	浮游岛：左侧被带电蜘蛛挡住的两个区域中上面的那个有石碑的区域（左侧钓鱼点下方的区域）的岩石下方	路飞、索隆、山治、罗宾和弗兰奇的5人究极合体技“6亿B・JACKPOT”
宝の地图10	试练	沙漠岛：西侧的架桥任务北侧的高台地形处	证明书，学会合体技“空军パワ－シュ－ト大击剑”、“雷骨剑 革命舞曲ボンナバン”

*注1：假冒アラバスタ士兵由どろのくぐつ变幻而成，在外形上和普通的アラバスタ士兵别无两样，但是会使用手枪。

*注2：经笔者近百次偷盗却一次都没有掉落过地图碎片，因此宝の地图8的碎片可能只有在打败PX-1时才有机会掉落，而不像其他地图那样用偷取即可获得。

*注3：那种出现几率极低的身体套在宝箱中的敌人。

难度

游戏一开始只能选择Normal难度，通关一次之后进行二周目就会追加Hard难度，再以Hard难度完成一遍游戏就会追加最高的Unlimited难度。在Normal难度下，人物的HP和SP上限为1000，技能熟练度等级上限为10级；在Hard难度下，人物的HP和SP上限为2000，技能熟练度等级上限为20级；在Unlimited难度下，人物的HP和SP上限为3000，技能熟练度等级上限为30级。因此高难度模式在给玩家带去更大的挑战的同时，也带给了他们更大的成长空间。

小秘密

在后篇的BOSS战中，如果我方战斗不能的人数在7人以上，并且身上携带有100个“影”，那么等我方全灭之后玩家就可以使用能力超强的噩梦路飞。此外，乔巴可以说是本作中强到完全破坏角色平衡性的BUG般的存在，条件是学会必杀技“ランブルボール”，这样在BOSS战中只要使用这招，基本上就可以一路A键安全解决掉包括最终BOSS在内的绝大部分BOSS。如果乔巴的“觉悟”等级达到5级并且HP不满10%时使用这一招，乔巴就会变为巨大的暴走乔巴进行战斗。



流程攻略

前篇 波に摇れる秘宝

（随波摇曳的秘宝）

草帽海贼团航行于某个海域时，眼前突然出现了巨大的龙卷风。路飞（ルフィ）在龙卷风中发现了闪光的神秘物体，想要用手去抓，没想到却被吸了进入。在空荡荡的空间中，路飞发现了一个长相怪异的小生物。紧接着，一个神秘的声音问路飞愿不愿意接受古代文明作为礼物，对此路飞表示出了浓厚的兴趣。之后，几个岛屿突然浮现在了海面上，而路飞则置身于一片树林之中。

由于路飞的离队，草帽海贼团的其他成员们决定兵分两路去找他。娜美（ナミ）、山治（サンジ）、索隆（ゾロ）以及弗兰奇（フランキ－）一组；乌索普（ウソップ）、乔巴（チョッパ－）、罗宾（ロビン）、布鲁克（ブルック）为另一组。尽管从原作角度来说的话，战斗力的分配有点失衡，但是在游戏中问题不大。

画面回到路飞侧。路飞从昏迷中醒来时发现刚才身边的小生物不见了，他在岛的高处见到了正聚集在岸边的同伴们并和他们打招呼，可惜隔得太远他们都听不见，于是路飞准备自己去找他们。

第1章 巨木に眠る琥珀

（深眠于巨树的琥珀）

第一个小岛是树林岛。可以自由行动之后，根据教程熟悉一下基本的操作和系统。R键是冲刺，可以消耗SP进行快速移动，另外要记住，在冲刺中进行跳跃的话跳跃的距离会增加，这在后期会非常有用，因为普通的跳跃跳不过一些平台。移动一段距离后会遇到敌人，战斗非常简单。连按两下B可以做出回避动作，这也是要消耗SP的。攻击时建议按照下屏的指令要求出招，依次命中敌人的话会进入“Break Rush”状态，攻击敌人时具有吹飞效果，并且该状态下消灭敌人一定会掉落道具。一直往阳光号（サニ－号）方向前进发生剧情，此时可以存一下盘。

视角转移到索隆等四人一方。他们没走几步就迷了路，弗兰奇建议返回阳光号。继续教程，按十字键的↑可以转移到观察视角，可用来查看四周的环境。移动一段时间后进入战斗，点击下屏的“キャラクタ-セレクト”（角色切换）可以更换使用角色。轻松结束战斗之后往阳光号方向前进，来到岸边后发生剧情，与自己跑回来的路飞汇合。

画面转到乌索普四人组一方。战斗中依然是教程，按Y键可锁定敌人。如果HP不足的话，可按START键打开菜单，将回复道具装备到下屏的空位中。浅滩附近的宝箱中有“水晶”可以拿，别错过。

岸边有处被堵住的地方，在此会发生剧情，乔巴发现它的东西不见了，抬头一看，才发现是被那个神秘小生物抢走了。罗宾推测这个小生物可能就是她身边的石板上画的生物。罗宾告诉众人，如果将石板上写着的素材喂给它吃下去的话，就可以帮助大家打开封闭的



道路。菜单中出现“ポイント化”（点数化）项目，只要喂小生物各种素材，就可以将它们兑换成GP点数。当必要的点数和素材凑齐时，调查石板就能打开新的道路，以后碰到有类似的石板出现时，都是按照这个套路来完成任务。

调查石板出现第一个剧情任务：谜の石板と不思议な生物，完成此任务需要1点GP和水晶1个。水晶可以用前面提到的方法获得，GP的话则只要打开菜单在“ポイント化”选项中使用道具将GP槽累积成1即可，建议攻击一旁的椰子树获得“ヤシの实”，可以提升较多的GP。条件达成后再次调查石板，即可完成任务。小生物从口中喷出光弹把原本挡路的障碍破坏了。继续前进就能看到路飞和索隆一行，草帽海贼团的9个同伴终于汇合了。路飞向同伴们说起了不可思议的声音提到的礼物的事情，只要完成4个岛上的试练，就能得到礼物。

回到阳光号，弗兰奇告诉大家船上的各个房间都上了锁，目的就是为了在大家去岛上探险时房间不至于被不速之客闯入。不过可惜的是，房间的钥匙已经被贪吃的小生物给吃掉了。众人给小东西起了个名字，名叫加布里（ガブリ）。剧情过后可由玩家自由活动，注意在船上打开的菜单内容和平时时不同的，船上菜单中有“デ-タセ-ブ”（存档）项目，另外也可以在“开发”子菜单中用素材开发出新的道具。如果想要切换成在岛上时的普通菜单，只要按X键即可。在船上转转，可以在宝箱里找到“こわれた虫取りアミ”（坏掉的虫网）、扫除机，另外，攻击甲板角落里的蜘蛛网可以得到“クモの巣”。打开菜单选择“开发”选项，利用收集到的素材就可以修复好坏掉的虫网，这样在岛上进行冒险时就可以用它来捕捉昆虫等生物了。

下船之后很快就能看到一块石板以及被挡住的道路，出现任务“巨大な岩块”，要求是GP2点以及“铁くず”3个。如果GP不够的话就在附近打敌人或者在草丛中寻找道具来累计，只要回船后重新再回到岛上可获取的素材就会刷新，这样就可以反复刷取素材。此阶段比较有效率的加GP方法依然是打岸边的椰子树得到的“ヤシの实”。

达成任务条件后，加布里帮助众人消除了障碍，继续前进调查巨大的植物发生剧情，进行第一场BOSS战。敌人是バ-ソロミュ-·くま。战斗中他时常会隐身，我方的攻击效率会很低，建议等其发动攻击时用冲刺躲避，然绕到他背后对其进行连续攻击，推荐使用速度比较快的山治，打起来会容易些。

战斗胜利后其变成一个球体，加布里把球吞了下去，吐出一个宝箱。以后每次BOSS战后都可以得到宝箱，但其实里面的物品都并不怎么样。这次的宝箱中得到的是“绿の宝玉”。战斗胜利后，最初的蓝色GP的最大值变为4，出现新的绿色GP值。罗宾表示，所谓的试练应该就是指打倒从树木中出现的敌人。

继续前进，当然如果刚才的BOSS战损耗过大也可以先回船存一下盘，每次回船时所有角色的HP和SP都是会自动回复满的，并且战斗不能的角色也会自动满血复活。另外，首次获得开发某种物品所要求的素材时，乌索普会闪现出灵感，这样开发菜单中就会出现开发该物品的相关项目。前进途中可以看到那种长着橡胶果的树，将果实砍下后它会在地面不断跳动，接触它即可得到“ゴムの实”，利用它可以开发出“新兵器クワガタ”，作用是在特定地点使用就可以直接回到船上。途中的竹子可以让用剑的索隆或布鲁克去攻击，这样就可以获得素材“竹”，使用它可以开发出“アイテムバレット+1”，可以令下屏装备物品的空栏增加。在地图北端可以见到石板，出现任务“琥珀の中に眠るもの”，此任务需要蓝色GP2点、绿色GP3点，“アゲハチョウ”1只，“アゲハチョウ”可以用虫网捕捉蝴蝶获得，另外，用蝴蝶也比较容易加绿色GP。

任务条件达成后，加布里帮众人击毁眼前橙色的树胶，结果里面飞出许多甲虫，似乎还带着电。前进就可以看到树木，调查之后进行第二场BOSS战，这次从树木中出来的敌人是エネル。エネル会带雷属性的攻击，攻击范围较广，而且这次还有一些杂兵，最好先把杂兵消灭掉。战斗中多用冲刺进行躲避，难度总体而言不会比上一场BOSS战高出多少。战斗胜利后，蓝色GP最大值上升为5，绿色GP最大值上升为4，金色GP项目开启。正当大家在庆祝获得了第二个宝物时，加布里模仿路飞的声音告诉大家“岛上已经没有其他树了”。既然如此，众人准备返回阳光号，向接下来的小岛进发。

自动回到阳光号，弗兰奇表示已经重新制作了船上的其中一把钥匙，这样就可以前往船尾二层的厨房和医务室了，这样一来船上的菜单中也添加了“料理”和“调合”这两项指令，具体操作方法和“开发”是一样的。前往船头调查舵轮，或者直接打开菜单选择“他の岛へ出航”，就可以向其他小岛移动。选择溪谷岛后即可进入第二章。另外，刚才打完第二个BOSS后的宝箱被搬到了甲板上，记得调查，里面是“金の宝玉”。





第2章 断崖に佇む遗迹

（伫立于断崖之上的遗迹）

在下船前往溪谷岛前建议先去取得铁镐（ツルハシ），方法是前往位于船尾二楼的厨房，从厨房的梯子处爬上去来到甲板的上层，就可以在宝箱中获得它。

这个岛上的很多敌人都是僵尸类的，行动神出鬼没，要注意别被暗算。来到地图中央附近时会被大量僵尸包围，解决掉之后会在旁边发现被巨石挡住的道路，先不管它，从左下的道路前进。附近的地面（或者小岛入口附近被有十字纹的岩石挡住的地方）可以发现红色的蜥蜴ロッキンリザ-ド，可用虫网捕捉它，这是扩大背包容量的道具“大型アイテムバッグ”的开发素材之一，由于非常实用，因此建议尽早开发，否则以初始的背包容量没装几个物品就满了。开发“大型アイテムバッグ”的另一项素材是“谜の骨”3个，攻击岛上那种Y状的枯木就可以获得它。

一路前进会看到剧情任务石板，触发任务“沈默する古代生物”，此任务需要蓝色GP2点、绿色GP3点、“谜の骨”3个、“ヒ-ルカプセル”1个。ヒ-ルカプセル可以通过调合来获得（药草×4+にが



い草×1），素材都可以在草丛中获得，谜の骨的获得方法前面已经提到。任务条件达成之后，对面的骸骨的嘴部就会放下从而形成落脚点，小心地跳过去来到对面，注意这里的视角非常差，一定要看准了再跳，否则掉下去是会损失HP的。来到对面之后调查树木就是BOSS战了。

这次从树上掉下了两个果实，可见这次敌人有两个，他们分别是クロ和クリ-ク。建议先消灭掉クロ，他的行动速度快，在场上晃来晃去扰乱视觉让人觉得很讨厌，不过幸好他的防御力比较低，用路飞的连按三次A攻击，几次下来就可以解决掉他。剩下クリ-ク独自一人时就好对付多了，他的行动速度比较缓慢，因此可以绕到其身后对其进行攻击，等其发动攻击时再绕开，以此反复。他的必杀技会令我方进入中毒状态，不过持续时间不会太久，因此威胁不大。

战斗胜利后，蓝色GP的最高等级上升为6、绿色GP的最高等级上升为5、新追加的红色GP最高等级为5。由于BOSS有两个，因此这次战斗胜利后获得的宝箱也有两个，里面分别是“赤の宝玉”和“青の果实×5”，主要都是用来加对应颜色的GP的。

继续前进，此时地图开拓率差不多才20%不到，可见小岛上还有很多地方没有开拓。往上行走一段距离之后会发生剧情遇到海军，敌人数量很多，建议先解决远处两个放炮的大个子，免得总是遭到暗算。战斗胜利之后继续前进，沿途会遇到几个地面有×字的地方，用铁镐凿开可以获得“大理石”等道具。前进一小段路会发现与对岸距离太远无法跳过去，此时弗兰奇会给出造桥的任务“途切れた道”，此任务需绿色GP1点、红色GP1点、金色GP1点、“大理石”2块，金色GP可以用之前获得的“金の宝玉”来提升。

达成条件之后弗兰奇便会帮忙架桥，这样就可以来到对面的平台了。来到平台后会发现左上的道路又需要架桥，需要绿色GP2点、红色GP1点、金色GP1点、“大理石”3块，不过这个任务与流程无关，先不做也不要紧。先从下面能走的道路前进，途中的宝箱中可以得到“どくけしパウダ-×3”。注意后面的路上可以发现很多攻击后会爆炸的岩石，如果近身系角色去攻击的话很容易受到伤害，而且巨大的冲击力也很有可能会将角色冲击到悬崖下扣除额外的体力。因此可以让乌索普这样的远程角色在远处用弹弓攻击，这样就不会受到伤害了，更简单的方法是直接走到岩石处，等其开始晃动后迅速离开，这样它爆炸之后的素材“爆弹岩のカケラ”就会留在原处。

一直来到地图右侧的平台会发现剧情任务石板，出现任务“夕日に佇む遗迹”，此任务需要蓝色GP3点、绿色GP2点、红色GP4点，“黑色火药”30个、“粘土”3个。“黑色火药”建议用“木材”和“爆弹岩のかけら”调合获得，消耗1个“木材”和3个“爆弹岩のかけら”就能调合出30个，比靠打海军掉落有效率多了。“粘土”则可以通过用铁镐凿开地面获得。打败之前的BOSS后重新进入地图会发现地图的入口附近左侧的道路被打通了，玩家可以在地面上挖到“粘土”，在这里继续前进可以看到一片竹林，如果运气好得到“若竹”的话就可以趁此机会把钓竿（钓りざお）给开发了。

“夕日に佇む遗迹”任务达成之后，眼前的遗迹发生了坍塌，差点砸到娜美，



幸好罗宾及时相救。调查遗迹中的树木出现BOSSモリア。这家伙差点对加布里下毒手，幸好索隆和山治这对冤家关键时候联手才幸免于难。这场战斗的难度十分高，モリア身边有很多杂兵，而且如果和他正面相对的话他会放出很多蝙蝠，攻击力非常高，普通角色挨不过几次攻击的。而由于敌人数量多，因此这一战丢帧拖慢到令人发指，恶心程度可想而知。最好是跟在他屁股后面打，但他会一直走，虽然速度不快，但很难打到他，所以乌索普这样能远程攻击的角色打起来就相对容易一些。当其HP不到1/3的时候会发必杀技，攻击力十分恐怖，基本上如果角色的HP没有强化的话中招之后就只剩一丝血了，因此需要马上用回复道具来回复，最好是事先调合出回复的道具，只用药草的话有点够呛。战斗胜利后蓝色GP最大值上升为7、绿色GP最大值上升为6、红色GP最大值上升为6、金色GP最大值上升为2。

自动回到阳光号，弗兰奇制作出了女子房间（女部屋）的钥匙，船上的菜单中追加“データベース”（资料库）选项，可以在此查看已经获得过的陆地生物和水



中生物的情况。另外，刚才打完BOSS后获得的宝箱放在了食量库，里面是“金の宝玉”，别忘了去取。

选择前往冰山岛就可以前往下一章了。在此之前可以先回之前的树林岛，第一次返回会发生剧情，弗兰奇会给出发明ナンデモ炮的任务，需要红色GP3点、“鉄くず”7个、“黑色火药”10个即可完成任务。任务达成之后大炮制作完毕，这样玩家只要前往阳光号船头3层的甲板，或者打开菜单直接选择“他の岛へ出航”，即可前往之前去过的小岛。选择小岛之后，地图上会有几个着陆点供玩家选择，选择之后就可以直接降落到这些着陆点，当然，岛上没有去过的区域是无法瞬间移动过去的。

第3章 冰に隠された秘境

（隐藏于冰山的秘境）

选择前往冰山岛后是一段剧情，加布里希望成为大家的同伴，但实际上大家早就这么认为了。来到冰山，众人发现这果然是冰天雪地的世界，但路飞竟然要求山治把这里的冰块做成刨冰，直到吃到嘴里才反应过来这里原来这么冷……由于天寒地冻，所以在冰山的户外场景中SP是不会自动回复的，只有躲进洞窟中才能回复SP。不过如果事先调合出了“防寒クリーム”的话，就算角色在户外也不会怕冷，SP也不会受到影响了，最重要的是本章的剧情任务需要用到它，所以是必须要调合出来的。不过调合出该道具需要调合等级达到2，调合“ヒールカプセル”、“スタミナカプセル”各自3个可令调合等级上升到1，再调合出“ヒールドリンク”、“スタミナドリンク”各3个就可以令调合等级上升到2了。合成“防寒クリーム”的素材是冰蜥蜴（ツノツララトカゲ），在右侧的山洞里可以抓到它。

在洞窟中进行移动时，需要特别小心上方砸下的冰凌，如果被砸中不仅会伤HP，而且还有几率被冻住。从左边的道路前进，在一处无法爬上去的地方发生剧情，触发任务“登れない场所”，要求是



绿色GP2点、金色GP1点、“竹”×5。注意本章的任务要用到不少“竹”，如果不够的话可以前往上一个迷宫左下部分的场景进行收集。这个任务并非一定要做，但做了之后可以制造捷径，对以后的迷宫探索是有帮助的。从完成任务后搭的梯子爬上去就可以看到石板，出现剧情任务“冰の断崖”，该任务需要蓝色GP4点、绿色GP6点、红色GP3点，“防寒クリーム”3个、“スタミナドリンク”1个。达成任务条件后，加布里帮众人打开道路，这样就可以去对岸了。之后继续前进一段距离就能看到树木，途中的镰刀机关注意躲避，机关旁边的长藤记得让布鲁克或索隆攻击可以获得素材。

这次的BOSS是ワポル。这场战斗起初会觉得很难，但掌握方法之后其实难度并不太大。ワポル的主要攻击方式有两种，与其相隔较近且在其正面位置时，他会将我方吞下；相隔较远时他会使用炮弹攻击，攻击范围是直线，硬直较大。因此只要在其发炮弹时躲开（很好躲，普通速度的移动即可）绕到其近身侧面或背面即可对其攻击，切不可贪，打几下马上离开，之后反复。因为本战SP也是不能回复的，因此最好用3下A的普通技。当其HP不高时会使用必杀技，如果我方正好是倒地的话就会被他一直蹂躏，而如果我方是没倒地状态，则可以绕到其身后中断其攻击。战斗胜利后蓝色GP最大值上升为8、绿色GP最大值上升为7、红色GP最大值上升为7、追加白色GP项目（初始为5级）、金色GP最大值上升为3。宝箱中是“白の宝玉”，正好可以用来加刚出现的白色GP，一颗可加两条槽。

继续前进，无路可走时又会发现需要攀爬搭梯子的任务，这次需要绿色GP1点、白色GP2点、金色GP1点，“竹”×5。如果觉得加金色GP的素材不好找，就在本章一开始的洞窟中打那种结了金色果子的树，用掉落的“ゴールデン果实”来加。搭好梯子后继续前进，可在宝箱中发现“谜のガラクタ”，此时乌索普会提议先回阳光号，他准备开发强化版的扫除机（パワー扫除机）来对付挡路的毒素，这样那些从地上喷出的柱状毒气就可以消除了。

回到之前和ワポル战斗的地方，先往北走再往西走就会发现石板，出现剧情任务“吹雪の广间”。此任务需要蓝色GP、绿色GP和白色GP各5点，以及“コオリミヤマクワガタ”1只、“冰のカケラ”15个。“冰のカケラ”很好找，每次用铁镐破坏途中的冰柱时就可以得到，相信到此都已经拿得差不多了，“コオリミヤマクワガタ”则可以在附近的树林中抓取甲虫获得，注意首次来到树林会出现一场强制战斗。任务条件达成之后，地面升起很多冰柱形成落脚点让玩家跳到对面，注意此时如果从平台上摔下去是会掉到下层的。继续走一小段路会看到毒气，吸掉之后就是BOSS战了。

此次的战斗一共要面对两个BOSS，不过好在并不是同时对付。先要对付的是スパンダム，他的身边有很多杂兵，其本身防御不高，但杂兵的能力很强而且数量众多，所以打起来很讨厌。当其HP不足1/3时会连发必杀技，幸好范围不是很广，不要硬拼，该躲就躲。战斗胜利后最大白色GP升到6级，然后紧接着对付青キジ。他的冰块攻击范围非常大，而且有几率冻住对手。不要和他正面近距离战斗，他会使用冰块防护。最好的办法是用乌索普在远处用弹弓攻击，虽然效率是低了一点，但很安全。他的必杀技依然是大范围放冰，不要走进死角，否则很难躲开。战斗胜利后最大蓝色GP上升到9级、最大绿色GP上升到8级、最大红色GP上升到8、最大白色GP上升到7级、最大金色GP上升到4级。

自动回到船上，弗兰奇表示又做好了一把钥匙，这次可以前往船尾的水族吧（アクアリウムバー）和动力吧（エネルギールーム）了。在水族吧可以将捉到的鱼放进去，这样既达到了欣赏的目的，又帮玩家腾出了背包或仓库的空间。BOSS战后的宝箱在船头的甲板上，里面分别是“気付け药”（复活药）和“金の宝玉”。



第4章 海に沈んだ暗路

（沉没于深海的暗路）

选择前往洞窟岛即可进入第四章，这也是前篇最后一个真正意义上的迷宫了。本章的版图是个地下洞穴，有些地方被岩石堵住了没法通行，需要绕到其背后才能用铁镐将其凿开打通道路。先沿着能走的路前进，在用铁镐凿开一面岩石墙后，会发现前进的道路需要架桥，这自然又要麻烦弗兰奇了。架桥需要绿色GP3点、红色GP3点、金色GP1点，以及“大理石”5个，如果大理石不够的话可以去树林岛挖。

搭好桥后继续前进，来到一个大房间时遭到一群エージェント（特工）的围攻，他们的攻击力很可怕，尤其是高处的更是喜欢暗算人，最好优先解决掉。战斗结束后从右上的道路继续前进，一段路程之后来到地图上类似圆环的地方，调查石板出现剧情任务“深渊”，不过由于黑色GP此时还没解禁，所以目前是无法完成该任务的，先忽略掉好了。从圆环状地点的左上前进，可以打开通往和刚才特工们战斗时场景的捷径，再往左边走是剧情相关的任务。不过如果从圆环左下的道路前进则可以来到地图左下侧区域，可以打通通往入口附近的捷径。从圆环左上前进一段剧情之后，会再次与一大群特工以及炮兵进行战斗，依然不能掉以轻心。战斗胜利后在附近找到石板，出现剧情任务“灼热の大空洞”，需要蓝色GP3点、绿色GP4点、红色GP8点、白色GP5点、“爆弹”50个、“ファイヤーヘラクレス”1只，50个“爆弹”可以用30个“黑色火药”和1个粘土开发出来，甲虫“ファイヤーヘラクレス”则可在附近的树上找到。

任务条件达成之后调查树木，此次要面对的BOSS是路飞的哥哥エース。エース的火焰攻击范围很大，而且他的攻击速度快、伤害也非常高，不过好在他在发动攻击后有时会在原地停留一段时间，这时接近他对其进行攻击会比较奏效。他的必杀技威力非常大，不过躲起来不是很难。战斗胜利之后最大蓝色GP上升到10级、绿色、红色和白色的最大GP上升到9、追加



黑色GP（5级）、最大金色GP上升到5。由于黑色GP的解放，之前圆环处那个名为“深渊”任务的完成条件就解放了。该任务要求蓝色GP和绿色GP各6点、红色和白色GP各4点、黑色GP5点、“チェリ－パイ”1个、“ミックスドリンク”3个、“溶岩石”3个。“チェリ－パイ”可以通过料理获得，素材是“赤い果実”×3、“シロップ”（可通过调合获得）×1、谜の卵×2、小麦粉×1。因为“チェリ－パイ”是属于料理，所以在制作完毕后会出现给哪个角色吃的画面，此时要按X键放弃给角色吃，将其作为道具带在身上。至于要求中提到的“ミックスドリンク”可通过调合获得，“溶岩石”则可在岩浆地带挖取。

任务条件达成之后，加布里照例帮助众人把道路打开，沿着盘旋的台阶走下去，在底层可见到树木，此次的BOSS是黑胡子マ－シャル・D・ティ－チ。前半部分他的攻击并不迅猛，玩家的主要套路是避开其攻击，然后绕到其身后攻击他。他的冲撞攻击可以用按R键冲刺来回避。后半部分（身上冒紫光）其恐怖之处才会真正显现出来。玩家不能与其正面相对，他会将玩家吸过去并进行攻击，因此还是需要看准时机躲到其身后伺机攻击，但机会比上半部分要少，因此玩家的心里素质非常重要。他的必杀技威力非常大，我方角色HP如果没强化过的话中招基本也就挂了，其有效范围只是其前方的一个小范围，因此其出招后要马上往旁边或者他的身后绕，他出招后的硬直很长，正好可以进行攻击。对付他时建议使用那些出招灵活的角色，比如山治。由于视角做得不大好，因此他发动冲撞攻击时玩家常常会摸不准其方位。

战斗胜利后绿色、红色、白色、黑色的最大GP值均上升到10级，金色升到6级。自动回到船上，弗兰奇表示男子房间（男部屋）的钥匙也打好了。胜利后获得的宝箱在船头2F的女子房间里，里面是“复活の秘药”。选择前往中央岛后来到前篇的最后一章。





第5章 始まりを告げる島

（宣告开始的小岛）

马上就要迎来最后的试练，对于承诺的宝物，各人眼中有着各自的憧憬。最后一个小岛非常小，一上岸走几步就是这个岛上惟一的任务触发石板，调查之后出现最后一个任务“最后の扉”，条件是蓝色、绿色、红色、白色、黑色GP值都是10。进入洞穴之后，完成了重重试练的路飞等人等待着奖励，但是神秘人物却将加布里吸收了过去，进入最后一场BOSS战，建议事先带齐回复道具。

最终BOSS“裁きの番人”的HP非常多，因此战斗毫无疑问是一场持久战，虽然难度并不算特别高，但是因为要磨很久，因此很考验玩家的耐心和操作。BOSS的主要攻击手段是举起手中的锤子攻击玩家，但破绽较大，玩家可以趁此机会绕到其身后进行攻击，基本上从头到尾都是延续这个攻击套路即可。注意不要和其正面相迎，否则他会把玩家抓起来，扣除玩家很多HP。有时他会冲向玩家，注意用R键来回避。攻击时不要太贪心，两下A一下X即可。其HP的前1/3段打起来难度不是很高，但是其HP降到2/3以下时，会增加攻击方式，他会跳起来停留一小会然后落下再利用具有跟踪能力的数个光球追击玩家，此时不能留在原地，要绕着场地跑起来，等光球放完后再过去继续攻击他，如此反复。如果与其相隔较远，有时他会使用巨大的冲击波，由于攻击范围是一条直线的，所以不难躲避。问题是游戏的视角不大好，尤其是几次躲避下来玩家可能会很难判断BOSS位于哪个方位，所以不明不白被打。推荐使用的角色是速度较快的山治以及威力较高的索隆。

将其HP扣到一半之后发生剧情，他会将加布里释放出来，但战斗不会因此停止。将其HP磨到只剩1/3以下时，他身上会散发出紫光，发动冲击波的几率会变大，而且冲击波会向旁边转动，持续时间更长，因此躲起来难度比之前要高。被他的必杀技攻击到的话非死即伤，不过这其实是可以用R键来回避的。

战斗胜利之后加布里为了救众人与BOSS同归于尽，伙伴们十分沮丧，但路飞却相信，希望还握在他的手里……

接下来系统会要求玩家生成一个通关存档，这样玩后篇的时候就可以继承前篇的一些内容。此外，玩家还可以开始二周目，或者继续在游戏的世界中冒险，完成各种之前没完成的收集要素。



二周目相关

通关一次后即可从头开始二周目游戏，进行二周目的话游戏会追加HARD难度供玩家选择，如果再把HARD难度通关，还会出现最高难度。二周目中玩家可以继承上一周目达成的绝大部分游戏要素（不包括道具、任务完成情况），而前篇进行二周目技能等级会开放到10级，角色的HP上限会提升到1000。而如果不选择进行二周目，玩家读取通关存档后即可回到最终BOSS战前的状态，在游戏的世界中继续冒险、育成角色。





后篇 勇者觉醒

（目覚める勇者）

继承要素

学会的所有技能和特技的等级
全角色的HP和SP最大值
钓具（鱼线、鱼竿）等级的一半
部分开发、调合、料理信息
资料库信息
前篇打通关时的难度

在进行后篇新游戏时，系统会询问玩家是否继承前篇的存档。如果选择继承，即可继承前篇的部分游戏成果，让玩家在后篇的冒险变得相对来说容易一些。能够继承到后篇的要素如右：

后篇的剧情紧接在前篇的最终BOSS战之后。加布里化作一个光球，落在路飞的手中。光球中传出加布里的声音，他让大家赶紧离开这个地方。话音刚落，洞窟开始发生剧烈晃动，在这里彻底坍塌之前，草帽海贼团一行顺利逃出了洞穴。

沿着之前的来路往阳光号方向赶。游戏过程中会出现一些教程，不过由于后篇的系统和前篇几乎完全一致，因此这里就略过对这些教程的介绍了。惟一需要注意的是，后篇中角色都增加了新的技能，玩家可以通过在菜单中选择或者直接点击下屏中的“技切替”来切换相同键位上使用的技能。全灭岛上的敌人后记得让罗宾调查岛上的石板，可以让她学会新的技能“二轮咲きバイン”。

赶回船上后发现这里也被敌人入侵了，全部消灭敌人之后发生剧情。中央岛上伸出无数巨大的树藤，将阳光号紧紧地捆住，不过最终在同伴们的努力下还是化险为夷了。众人通过望远镜，发现前篇最终BOSS的种子仍然残留在中央岛上，斩草没有除根，总有一天它会再度发芽成长。为此，草帽海贼团一行经过商量，放弃了就此逃离的想法，他们准备继续留在这片群岛，并帮助变成光球的加布里恢复原样。不过话虽这么说，到底应该用什么办法帮助加布里复原呢？众人决定再回到最初的树林岛去寻找办法。可是当他们返回树林岛的时候，却发现这里的构造和环境已经变得完全不同，曾经的郁郁葱葱的树林岛变成了一片荒芜的沙漠。

可以自由行动之后，打开菜单会发现前篇的料理、调合、开发指令已经都可以使用了，它们的基本规则和操作方法都和前篇相同，这里不再重复介绍了。下船前先在船上转转，可以在宝箱中收集一些以后会用到的重要道具。甲板上的宝箱中分别可以获得“ゴムの実×3”、“ツルハシ”（铁镐）、“钓りざお”（钓竿）和“虫取りアミ”（虫网），这样挖掘、钓鱼和捉虫指令在一开始就可以使用了。“ゴムの实”建议马上就开发成“新兵器クワガタ”并带在身上，这样在迷宫深处想回船进行休息和存盘也会方便很多，况且进行过第一次开发之后，乌索普也可以学会新的技能“必杀 流れ星”，所以马上进行开发是很有必要的。此外，在女子房间可以得到“パワ－扫除机”（强力扫除机），在厨房可以得到“小麦粉×10”。



第6章 沙尘涡巻く大地

（沙尘乱舞的大地）

下船进入沙漠之后是一场强制战斗，没什么难度可言。战斗胜利后继续前进，沙漠场景很大，不过因为下屏有地图显示，因此迷路的可能性很小，不过因为地形的关系，有些看起来可以过去的地方其实是过不去的，一开始正确的道路是穿过最初的门洞后马上沿着右边前进，这样就可以找到继续前进的道路。

攻击沙漠中的仙人掌可得到后篇新加素材“サボテンの果肉”，不过要注意别用身体去接触它，否则是会扣血的。攻击沙漠中开花的仙人掌，则可以得到素材“サボテンの花”，这是完成第一个剧情任务所必须的素材，需要准备3个。另外，后篇的迷宫中会新增一种黄色的花，攻击它之后会不断掉落回复HP和SP的珠子，不过几次之后花就会损毁而无法继续提供回复珠（见前页图）。

在沙漠中行走很长一段距离后会来到绿洲，此时会发生强制战斗，敌人又是一群杂兵，轻松解决掉之后沿着绿洲往前推移，在沙漠地带会发现本章第一个剧情任务石板，任务“沙漠の岩壁”出现，完成条件是蓝色GP1点、“サボテンの花”×3，仙人掌花的获得方式在前面已经介绍过了。达成条件后调查石板，变成光球的加布里依然飞了出来，帮助大家消除面前的障碍。一开始，草帽海贼团的成员们觉得前面的巨石没有发生任何变化，但是正当他们纳闷时，巨石却碎成了碎块压了下来，把索隆给压在了石块下面。不过这种程度的难题不但没有难倒索隆，反而让他学会了新的技能“三刀流 二刚力斩”。踩着倒下的石块来到上方的平台，调查树木即可迎来后篇的第一场BOSS战。

本战的敌人是キッド，实力平平，打发则和前篇的大部分BOSS战套路相同，利用其攻击后的硬直时间进攻他即可。当他的HP不足一半的时候，攻击会相对迅猛一些，不过总体来说依然没有什么威胁。他的必杀技的攻击范围相当有限，随便往旁边移一下就可以轻易躲开了。战斗胜利之后调查前面的光球，最大蓝色GP上升为2，追加红色GP，初始等级为3。

从进行BOSS战的平台继续往北前进，看到回复的黄色花朵的话可以利用一下，前方有石板可以调查。继续前进，沿途的枯树上可以看到火甲虫“ファイヤーヘラクレス”，地上则可以看到蝎子“カ



ギツメスコ-ピオン”，不要错过了，后者是解开之后的剧情任务的必须素材。继续前进会看到有的枯树上结有红色的果子，将它们从树上打下来可以得到“赤い果实”，这是前期乃至中后期加红色GP的重要素材，而且完成下一个剧情任务也必须要用到它。附近地面上埋伏着一些机关，由于沙漠的关系相对来说比较隐蔽，注意别踩到了。看到流沙地带后踩着浮石前进，跳的时候看准了，掉下流沙是会伤血的。来到前方的浮石处，又会发生和杂兵的强制战斗。全灭敌人之后，前面可以看到使用“新兵器クワガタ”返回阳光号的设施，如果之前开发出了这种道具此时可以回去存个盘、回复下体力什么的。

继续踩着垫脚石向上方前进，会见到第二块剧情任务石板。任务“流沙の泷”需要蓝色GP2点、红色GP3点、“カギツメスコ-ピオン”1只、“赤い果实”1个，两种素材的获得方法前面都已经提到过。达成任务条件之后，突然会从上方的流沙中砸下一艘巨船，而本章的第二棵树木就在船上。船上的宝箱中可以得到“褐色の果实”×5，随着找到第一个宝箱，娜美也随之学会新技能“风上”。另外，破坏船上的木桶可以得到“小麦粉”。

此次的BOSS是クロコダイル，他的主要攻击方式是在正前方发出巨大的沙风暴，以及靠近地面的沙土攻击。对付他的方式依然是趁他攻击之后的硬直时间绕到其身后伺机进攻。当其HP不到一半时，攻击会有所强化，沙风暴的持续时间变长、范围也会变大，而他的近身攻击开始附带毒效果。建议使用速度快的角色对付他，比如乔巴、山治等，可以很轻松地置他于死地。

战斗胜利后，蓝色GP最大值变为4、红色GP最大值变为5。此战后加布里终于恢复成生物模样了，不过他的样子看上去有点小变化。自动回到阳光号上，加布里表示它和大家在中央岛上对付的怪物是一体的，因此如果不重新和他合二为一，是无法彻底变回原来的样子的。但是如果他们又在一起了，说不定就又会开始袭击草帽海贼团了。路飞让加布里跟他们一起再度巡游众岛，也是对自己的一个锻炼。在弗兰奇向众人讲解了新开启的ソルジャ-ドックシステム之后，选择前往追忆的岛即可进入下一章。



第7章 暁に目覚める记忆

（拂晓觉醒的记忆）

海滩周边的地面上可以挖到很多素材，包括“大理石”、“盐の结晶”以及“しおれたニンジン”（胡萝卜）等，另外这里还有很多竹子和椰子树，可以趁机在这里好好地收集一下素材。入口处的蒲公英所在的平台是跳不上去的，想要获得素材需要用扫除机把它们吸下来，这样就可以获得素材“棉毛”。

往地图左侧前进，一直来到地下，在尽头找到一潭海水时发生剧情，众人推测这里是通向大海的。弗兰奇表示如果使用潜水艇シャ-クサブマ-ジ3号就可以继续移动。返回阳光号，在船头的甲板栏杆上捕获“电传虫”（如图），利用它就可以开发出シャ-クサブマ-ジ3号，如果可以的话，再调合出一些“黑色火药”（爆弹岩のカケラ×3+木材）来，一次性可以合出30个。而在首次执行调合指令后，乔巴也可以学会新技能“おらぁ！”。



回到之前地下有海水的地方，可以乘坐潜水艇前往岛的另一部分。一上岸就是一场与一群魔人兵的强制战斗，全灭敌人之后继续前进。调查石板出现第一个剧情任务“暗い地下道の先に”，需要蓝色GP4点、红色GP2点，“黑色火药”×10、“手ごろな岩”×3。“手ごろな岩”的获得方法很简单，用铁镐挖那些突起的尖岩石就可以得到了。“黑色火药”虽然可以从敌人身上掉落，但最快的办法是用“爆弹岩のカケラ”和“木材”调合，“爆弹岩のカケラ”可以从火山岩处得到，“木材”的话如果上一章经常攻击沙漠中的那些枯树应该还有残余。任务条件达成之后，地面会浮起巨石作为落脚点。进入左侧有毒气柱的地方可以见到两个宝箱，左侧的是毒气陷阱，右侧是3个“ミックスドリンク”。

在巨石落脚点处往北侧前进可以看到树木，调查之后BOSSスモ-カ-出现。除了スモ-カ-之外，本战还有很多杂兵出现，因此这场战斗的丢帧程度可想而知。照例率先解决掉杂兵，可以用罗宾的冲刺+A键快速扫除。将杂兵消灭之后，再换攻击力高的角色比如索隆上场与BOSS进行单挑。スモ-カ-的速度较快，而且发招后的硬直较小，这一点必须注意，因为以之前的攻击节奏可能不会那么奏效了。等其HP不足一半时，会增加中距离攻击将玩家拉过去。战斗胜利后，蓝色GP最大值上升为5、追加绿色GP（初始等级为3）、红色GP最大值上升为6，追加金色GP（等级为1）。胜利后的宝箱中可以取得复活道具“气付け药”。之后沿着道路继续前进可以发现架梯子的任务，不过这与主线无关，暂时不做也可以。

乘坐潜水艇回到岛的前一个部分，在分岔路口往上走，来到有成群的爆弹岩的地方，此时需要搭桥才能前进，要求是金色GP1点和“大理石”5块，大理石可以在岸边挖、金色GP则可以用“金の卵”（金蛋）来加，可以在草丛中随机取得它。搭完桥之后过桥一路前进，从左侧的道路前进可以看到几棵长着蓝色果子的树，攻击树之后可以获得“青い果实”，用来加蓝色GP很不错。从右侧前进则在宝箱中可以找到“强化リ-ル”。

在洞窟中会遇到强制战斗，这一战的敌人除了几个普通杂兵之外，还有攻击力很高的PX-1，他的射线攻击非常强悍，可以说是中BOSS级的敌人，使用乔巴等速度较快的角色对付他会比较有利。战斗胜利后继续前进，从右侧前进可以发现钓鱼场和返回阳光号的装置。建议在钓鱼场钓“シマアサリ”2只、“コ-ラセマンボウ”1条，之后的剧情任务会用到的。

在沙滩附近可以找到任务石板，出现任务“化石の眠る砂浜”，要求蓝色GP5点、绿色GP和红色GP各3点，以及前面提到的“シマアサリ”2只和“コ-ラセマンボウ”1条。任务条件达成之后，出现巨大的恐龙化石横亘两岸，将路飞等人所在的海滩和远处的离岛连结了起来。通过化石玩家即可前往对面的离岛。当然，玩家也可以利用前方的弹跳蘑菇一直来到最高处的平台，再从平台跳下，从靠离岛较近的岸边爬上化石前往离岛。

调查离岛上的树木会发生BOSS战，此战BOSS有两个，分别是シャンクス和ミホ-ク，如果看过原作就知道他们的实力有多恐怖了。建议先对付ミホ-ク，第一、他的防御力比较低，第二、他会比较主动地接近和攻击玩家。当其HP不足一半的时候会发动直线攻击。本战最需要注意的地方是，千万不要和两个BOSS扎堆在一起，否则遭到



他们高密度的攻击，很快就会战斗不能。由于本作中倒地也有被攻击的判定，因此我方很有可能被打得无法动弹直到屈死。シャンクス的攻击力方式很讨厌，而且还很容易被他弹开，我方很难形成一次完整的连续攻击。所以依然建议派动作灵活的角色去对付，比如山治，或者派乌索普这样的远程角色在远处较为安全地偷袭他。

战斗胜利之后，蓝色和绿色GP最大值上升为6、红色GP最大值上升为5、金色GP最大值上升为2。战斗胜利后自动回到船上，弗兰奇表示又打出了新的钥匙，乌索普的兵器开发工房可以使用了，并追加了新的开发项目。作为BOSS战报酬的两个宝箱都在ソルジャードックシステム（从甲板上的圆形盖子下去的地方），里面分别是“盐の结晶”×3和“金の宝玉”，报酬跟艰难的战斗不成比例。选择前往沼地岛可前往下一章。

第8章 雾にうごめく影

（雾中蠢动的身影）

下船前最好先开发出“盐玉”，素材是“クモの巣”和“盐の结晶”，前者可以在阳光号的甲板上获得，后者则可以在前一章追忆の岛的岸边挖。

一下船没走几步就是和僵尸群的强制战斗，僵尸的种类与前篇相比还多了盔甲僵尸，能力会比普通的僵尸高出很多。战斗时记得使用“盐玉”（先装备在下屏的空栏中然后点击使用），这样发动攻击的时候就会撒盐，不仅会加强我方对付僵尸的攻击效率，消灭僵尸的时候还会100%获得素材“影”。“影”是完成关底的剧情任务所必须的素材，而且要求的数量多达100个，因此最好从一开始就进行收集。在打完第一场BOSS战后可以得到40个“影”作为奖励，因此玩家实际上只需要再收集60个就可以达到任务要求。

在地图的第二个分支路口往右拐，会出现搭桥任务，需要金色GP1点和“大理石”5个。过桥之后可以发现在桥头下方的树上结着“ホラー梨”，记得取得，之后在右侧的下方还可以找到相同的梨树，“ホラー梨”至少要取得3个，这是合成下一个任务所需要的物品的必须素材。回到分岔路的第二个分支路口，这次先往左边走，之后再往北方前进就可以看到石板，剧情任务“倾いた水上の塔”出现。该任务需要蓝色GP6点、绿色GP6点、红色GP5点、“ホラー梨のタルト”1个。“ホラー梨のタルト”可以通过料理来获得，不过料理等级需要4级以上才有权限合成它，如果不够的话就多料理点其他的食物，虽然比较花时间，但只要考虑到料理是可以增加角色HP和SP上限就会觉得这个过程还是值得的。

达成任务条件之后，树木会出现在前方的小岛上，但是由于它四面环水所以无法直接移动过去。这个时候需要用到小舟划过去，弗兰奇立即建议开发ミニメリ-2号，素材是10个“石炭”，沿途地面有×的地方就可以挖到，要收集10个不是什么难题。凑齐10个“石炭”后回阳光号开发出ミニメリ-2号，之后在沼地岛的入口就可以乘坐它，岛上有很多停泊点，利用它就可以前往之前没法去的地方了。乘坐ミニメリ-2号来到树木附近的停泊点，然后



步行到树木处，调查之后进行BOSS战。

此战又要同时对付两个BOSS，他们分别是ルッチ(人兽型)和カク。建议先消灭カク（长颈鹿模样的敌人），他的攻击方式为向前方发射地面光波，以及用头部撞击前方地面，但他的防御力没ルッチ那么高，因此建议先消灭他，否则两人夹击打起来会很麻烦。ルッチ的行动速度很快，而且我方的攻击常常会被他闪避掉，因此建议用威力高的角色来攻击他，一套连击下来杀伤力还是比较可观的。当其HP降到1/3以下时会发动必杀技变身，但变身之后实力不见得会提升很多，不过要注意的是他在变身状态下也是会发动必杀技的，要注意躲避才行。战斗结束后蓝色和绿色GP最大值上升为7、红色GP最大值上升为8、黑色和金色GP最大值上升为3。作为报酬的两个宝箱中分别是“气付け药”和“影”×40。

重新坐上ミニメリ-2号，在战斗地点正北处的停泊点靠岸，之后向右上前进一段距离会发生强制战斗。除了僵尸之外，此战又会有PX-1出现，不要对他的射线攻击掉以轻心。另外要注意战斗场所的地形，因为周围都是沼泽，所以要注意别在里面停留太久以免陷进去损失体力。将敌人全部消灭之后继续前进，就可以找到触发第二个剧情任务“雾の中に消える桥”的相关石板了，完成任务的条件是绿色和红色GP7点、黑色GP3点，以及“影”100个，如果之前已经注意收集的话，那到这里差不多已经收集得七七八八了。

此战和之前的BOSS战都有很大不同，因为敌人是体型超巨大的オーズ，打起来的感觉有几分《战神》中打大型BOSS的意思。攻击BOSS的脸部是最为奏效的，当他把脸探下来能够让玩家攻击到时，就不要吝啬马上上去海扁吧。オーズ体型巨大，攻击力也是非常恐怖的，他的主要攻击方式是砸下拳头攻击玩家，威力非常恐怖，HP低一点的角色几乎都是中招即死。不过这招虽然攻击范围很大，但是有个弱点，那就是攻击范围只有オーズ身边的一小块地盘（画面深处），因此当看到他准备攻击时，我方只要马上向画面外侧移动就能躲避掉这个攻击了。静等其攻击结束再次把脸探下来的时候，再上去对其进行猛攻，如此反复。オーズ还有一种攻击方式就是纵身跃起然后从空中跳下来攻击玩家，这招的回避方式同样是不断向画面外侧移动，这样他就追不上玩家了。等其HP不足的时候也会像其他BOSS一样发动必杀技，但是这个必杀技的有效范围也非常有限，基本上注意躲避就没什么大碍。因此从整体来看，这个BOSS的优势和劣势都很明显，只要注意躲避，那么胜利终将属于玩家。



战斗胜利后蓝色和绿色GP最大值上升为8、红色GP最大值上升为9、黑色GP最大值上升为6、金色GP最大值上升为4。自动回到阳光号上，弗兰奇表示自己又做好了新的钥匙，这次可以前往木材和武器弹药格纳库，这样仓库的最大容量就会提升了（变为3页）。战斗胜利后获得宝箱分别位于女子房间和格纳库（船头甲板左侧的房间），其中女子房间内可以得到“金の宝玉”，“古代米”×5和“小麦粉”×5则在格纳库里。选择前往浮游岛进入下一章。

第9章 空翔る島々

（飞翔于空中的群岛）

下船后是一片大平原，在平原上移动的时候要特别注意，有的时候会有爆弹岩砸下来，在对我方造成伤害之余，也会打乱我方攻击的节奏。其实这些爆弹岩都是经由附近的大炮发射的，只要将大炮摧毁之后，那其射程之内就不会再有爆弹岩袭击玩家了。

在浮游岛的入口处一直往北侧前进就能发现剧情任务石板“空中遗迹”，达成条件是蓝色和黑色GP6点、绿色GP8点，“スカイフィッシュ”3条。“スカイフィッシュ”可以在岛上钓到，沿着地图左侧的道路一直前进就能找到钓鱼处。不过要钓“スカイフィッシュ”必须要20米以上的鱼线，在20米以内的范围内是不会出现这种鱼的，因此玩家需要先升级一下钓具。其中鱼线每用10个“棉毛”就可以强化1级，“棉毛”在追忆の岛入口处就可以用扫除机吸到；钓竿每用1个“若竹”和1个“竹”就可以强化1级，素材同样在追忆の岛入口附近的海滩周边就可以获得（让索隆或布鲁克攻击竹子）。在钓鱼的时候要非常有耐心才可以，毕竟这种高级别的鱼是没那么好钓的。

达成“空中遗迹”的任务条件之后调查石板，路飞、索隆和山治三人学会合体技“羊肉JET六百烦恼攻城炮”。树木就在眼前，不过在调查它之前要强制对付3只PX-1。如果用普通的方法来打的话会比较吃力，这里有个非常简单的办法，因为战斗地点位于桥上，因此只要把他们都打下桥就可以了，战斗可以说不费吹灰之力。在把他们打下桥之前可以先让娜美发动“旋风”（按X键）从他们身上偷取稀有素材“谜の部



品”，之后会用到的。

此战的BOSS是ドフラミンゴ，又是一场非常棘手的战斗，尤其是在不知道战法的情况下。ドフラミンゴ本身的实力并不算高，讨厌就讨厌在他会控制我方未上场的同伴，让其在战场上作为敌人攻击玩家，召唤以角色的技能等级高低为顺序，因此技能等级越高的同伴就会越先被他召唤出来。我方固然可以击败被召唤出来的同伴，但是要注意，打败该同伴也意味着在这场战斗中无法再使用他了。因此我方不能像之前的BOSS战那样一开始保存实力，必须派实力最强的角色上场，总比让他作为自己的对手来得好。ドフラミンゴ本体经常会把前去攻击他的玩家弹开，因此想要有效地攻击到他，也要和之前一样利用其攻击后的硬直时间。当其HP不足一半时，会召唤出ベラミ-，ベラミ-会一直像疯子一样在场景中以各个角度快速冲刺攻击我方，非常讨厌，而他的出现也意味着我方一共要同时面对三个强敌，难度之高可想而知，不过好在他在发完疯后就会消失，在他下次被召唤出来之前，应该尽可能地多扣除ドフラミンゴ的体力。

战斗胜利之后，蓝色和绿色GP的最大值变为9、红色GP最大值变为10、追加白色GP（初始等级为5）、黑色

GP最大值上升为9、金色GP最大值上升为5。宝箱中获得“ダイヤモンドのカケラ”×3，这是打造强化铁镐的必备素材，一定不能错过。在BOSS战的地点利用梯子爬上去，会遇到PX-1等敌人，不过战斗并不是强制的。上方的3个宝箱中，只有中间的宝箱中能得到“谜の贝”×3，其余两个都是陷阱。

向地图左侧的区域移动，会发现很多带电的蜘蛛网挡住了去路，这靠普通的办法是无法摧毁的，因此必须准备特殊的工具才能继续前进。玩家此时的目的是开发出“强化ツルハシ”（强化铁镐）和“强化虫取りアミ”（强化虫网）。“强化ツルハシ”需要开发等级达到4级才能开发出来，不仅如此，就算开发等级达到了要求但该开发支线前方的开发项目没有完成的话，也是无法开发出“强化ツルハシ”的。前一个开发项目“强化トラップ”需要凑齐藏宝图1（打最普通的敌人どろのくぐつ可以随机掉落），并于沙漠岛的绿洲的蘑菇状的岩石处挖出宝箱找到设计图后才能进行开发（如图）。另外，如果开发



等级不够的话，打开菜单调出乌索普的技能列表，查看其特技“开发”，就可以知道升到下一级所需要达成的条件。合成“强化ツルハシ”需要“ダイヤモンドのカケラ”7个、“谜の部品”3个以及“木材”1个。“ダイヤモンドのカケラ”可以去打那种小机器人（ロボット）掉落，从BOSS第一场BOSS战的地点爬上去然后往左上方前进，可以在森林碰到很多由どろのくぐつ变成的这种敌人。“谜の部品”可以从PX-1身上掉落，“木材”的获得方法相信不会多做介绍了。开发“强化虫取りアミ”要用到“纯铁矿”3个、“谜の部品”5个以及“若竹”1个。制作出强化虫网之后，在放电的蜘蛛网前面用它捕捉放电的蜘蛛“カミナリグモ”，与此同时蜘蛛网也会被破坏，这样就可以继续前进了。

在地图的中央附近发生强制战斗，遭遇大量敌人围攻，忍着画面的极度拖慢把敌人消灭吧。继续前进会碰到搭梯子的任务，除了金色GP1点之外，只需要4个“竹”即可完成任务。之后继续前进来到舵轮状的圆形区域，途中会出现不少PX-1，不想浪费体力和时间的话也可以无视。继续前进一直来到任务石板前，提供蓝色GP9点、红色GP6点、白色GP5点，以及一只“カミナリグモ”就能完成任务，而“カミナリグモ”对于已经攻破了带电蜘蛛网的玩家来所手头肯定是不缺的。达成任务之后调查石板，结有BOSS果实的树木突然从天上掉下砸向众人，幸好路飞用具有弹性的身体将它弹到了阳光号上。这样一来，想要挑战这个BOSS就得回到阳光号了，不过这也方便了玩家回复体力和存盘。

调查船上的树木与BOSS黄猿进行战斗。他移动速度非常快，玩家胡乱攻击的话很容易遭到他的反击。建议与他的距离不要隔得太远，因为他的远程射线攻击威力非常恐怖且非常赖皮，HP低一点的角色很容易被秒杀，就算HP不低，也很容易被他屈到死。因此建议和他保持较近的距离，故意引诱他出招（踢腿攻击），然后等待他攻击后的硬直时间对其发动进攻，速度占优势的山治和乔巴是比较推荐的角色。战斗胜利后蓝色、绿色、白色、黑色GP等级的上限变为10，金色GP的最大值变为6。战斗之后奖励的宝箱里面是“金の宝玉”，从食堂的梯子爬上室外的平台，在橘子树附近可以找到宝箱。选择前往中央岛即可进入后篇的最终章。

第10章 决战の地

第十章（决战之地）

下船前记得先调合足够的高级回复道具，毕竟最后一战了，无需吝啬。下船后走几步就可以看到岛上惟一一个剧情任务石板，调查之后任务“终极への扉”出现，完成它的条件和前篇的最终章一样，除了金色之外的所有颜色的GP值都到10即可，如果不足就到处搜刮素材来加GP吧。

最终BOSS战一共有两场战斗，而且战斗是连续进行的，因此事先一定要做好足够的准备工作以免前功尽弃。首先要面对的敌人和前篇的最终战一样是“裁きの番人”，他的行动方式还是前篇一样的，所以我方的打法套路也没有改变，这里就不再重复介绍了。解决掉“裁きの番人”之后他会进化为“灭びの鬼神”。“灭びの鬼神”的强悍之处不仅在于他的体力和攻击力都非常高，更讨厌的是他还会使用我方同伴的攻击技能（山治、索隆）等。与他的战斗建议不要和他距离相隔太远，因为他在远处的攻击频率会很高，常常会让人非常头疼。与他近身战时，他会使用一套基本连击攻击我方，如果中招的话很难回避。等他发完一套连招收招时，就是对其攻击的最佳时机。不过注意不能太贪心，打几下就马上闪，否则会遭到他的反击。对付他还是建议用攻击和移动速度都比较快的角色，这样随机应变的能力就会强一些。

此战结束后就迎来本作冒险部分的结局了，和前篇一样，本作通关之后也可以生成一个通关存档，读取它开始游戏就会追加新的难度。由于在Normal难度下技能的最高等级上限只有10，因此想必还有很多技能都没有学会，因此进行多周目还是很有必要的。

全隐藏BOSS攻略法

前篇

树林岛

完成地图右上角的搭梯子任务（白色GP×3、金色GP×4、“大理石”×4）后可以遇到本地图的隐藏BOSSバギー。前期他的主要攻击方式是爪子攻击，然后接中距离飞刀攻击，攻击范围都比较有限。另一招乱拳攻击的有效距离也比较短。此外，他还会在放出滞空一段时间的转盘攻击，注意其有效时间。当其HP不到一半时，会在空中像浮游炮一样放出带有跟踪性的飞刀。此外，他还会追加向前方中距离冲刺的乱拳攻击，斜向躲避即可。他的必杀技是在正前方召唤出三台大炮发射炮弹攻击我方，由于速度比较快，所以有时会措手不及，幸好有效范围不是很大。

战斗胜利后金色GP最大值+1，宝箱中获得“海王类のヒレ”。

溪谷岛

因为金色GP最大等级的限制，溪谷岛虽然是前篇第二张地图，但其隐藏BOSS却是四张地图中最后一个才能挑战的。BOSS位置在地图的左下角，需要完成建隧道任务（红色GP×5、黑色GP×5、金色GP×9、土龙×1、爆弹×50）才能前往。BOSS为噩梦路飞。其最主要的攻击方式是“达人之术”，会在三种攻击方式中随机发动一种。其一是取出葫芦在前方喷出三个火球；其二为拿出弓箭向正前方射箭；其三为拔剑进行快速斩击。前两种攻击方式威胁很小，出招慢，身材矮小的角色更是没有担心的必要，威胁比较大的是第三招拔剑攻击，因为速度比较快再加上游戏蹩脚的视点，因此比较难躲避。此外，他向正前方快速伸拳攻击也比较讨厌，常常被杀个措手不及。其必杀技为空中连续拳击，范围和威力都非常大。

战斗胜利后金色GP最大值+1。



冰山岛

冰山岛的隐藏BOSS暴走乔巴位于地图的最北方，完成北侧的建隧道任务（需要蓝色GP×2、金色GP×7、土龙×1、爆弹×50）之后可来到其所在位置。暴走乔巴可以说是一个外强中干的BOSS，因此本战基本上没什么难度。由于体型较大，因此其动作不大灵活。前期他会使用近身乱拳攻击，不仅攻击范围小，而且威力也很低，就算被打中了受身之后我方也可以马上创造攻击他的机会。当其HP不足

一半时，乱拳攻击会向前冲刺，同样没什么太大的威胁。其必杀技同样范围非常小，只要和其保持距离就完全不用担心会被打中。

战斗胜利后金色GP最大值+1，宝箱中获得“保存食”×3。



洞窟岛

本地图的隐藏BOSS是Wii版前作《无尽冒险》的最终BOSS，位于地图的东侧，需完成建隧道任务（需要绿色GP×5、白色GP×5、金色GP×8、土龙×1、爆弹×50）后才能通往那里。BOSS的体型较为巨大，移动速度较慢并且不会像其他BOSS那样使用冲刺迅速接近我方。其普通攻击为原地挥拳，出招较快但范围有限。它的主要攻击方式为向正前方放出冲击波，其一是在地面放出持续一段时间的冲击波，硬直比较大，可以趁机到其身后对其进行攻击；另外一种是向正前方的空中发出的紫色波动，波动的移动速度比较慢，但要注意其碰到墙壁之后会反射，所以不要以为BOSS背对着玩家向墙壁放波时就安全了。此外，BOSS还会跳到空中原地跳下在身体周围形成具有攻击性的冲击波，不过这一招的威力非常低，就算中招也不会有什么威胁。其必杀技依然是在其身体周围释放冲击波，但范围非常有限，注意躲避即可。

战斗胜利后金色GP最大值+1，宝箱中获得“海王类のトサカ”。

后篇

沙漠岛

地图左上角，需要获得了强化铁镐敲碎紫色的巨石才能来到这块地方。完成任务“见上げた先に”，需要绿色和红色GP各7点、金色GP3点、“木材”10个。隐藏BOSS为ビビ。此战还会有很多アラバスタ兵出现，不过他们站得比较分散，动作也比较慢，所以如果不想打的话可以直接集中对付ビビ。ビビ的近距离攻击速度比较快而且硬直时间短，远距离攻击虽然距离很长但是有效范围是直线、收招慢是其弱点。等其HP不足之后，这招会强化，在其身体周围发出范围较大的冲击波。其必杀技是召唤出鸭子カル－在场景上乱走，要被它打中还真不容易……总体来说本战的难度很低，甚至不需要用到回复道具。

战斗胜利后金色GP最大值+1，宝箱中获得“ミックスキャンディ－”×3。

追忆の岛

在岛中央附近有一处搭桥任务（金色GP1点、“大理石”×5），完成之后会来到岛上另一处乘坐潜水艇的地方。乘坐潜水艇来到地下的环形空间，右下角会触发搭梯子任务（蓝色、绿色GP各7点，黑色、金色GP各5点，“竹”×5），任务完成之后爬梯子即可来到隐藏BOSS战的地点。

这场BOSS战要同时面对パウリ－和ロブ・ルチ（人类形态）两名敌人，不过实力比较普通，对于身经百战的玩家来说难度并不大，笔者在游戏时甚至只用路飞一人在没有加血的情况下就直接取得了胜利。パウリ－的近距离和远距离攻击都不错，必杀技为放网拉拽住敌人。ルチ的普通攻击有一招为原地向前方的敌人不断突刺，持续时间长，如果被躲过的话那破绽会比较大。腿攻击为放出冲击波，威力也一般。

战斗胜利后金色GP最大值+1。宝箱中分别获得“海王类のヒレ”和“海王类のトサカ”。

沼地岛

隐藏BOSS位于地图左上角，要到达该区域首先需要利用“ハイパワ－扫除机”吸掉绿色的毒气才行。要开发出“ハイパワ－扫除机”需要先获得开发图纸，收集消灭PX-1时掉落的“宝の地图8”碎片拼成藏宝图，然后前往指定地点即可获得开发图纸。

吸收掉绿色毒气之后继续前进，会在地图左上方发现任务点“见上げた先に”，完成该任务需要绿色、红色、金色GP各8点，白色GP5点、“木材”10个。

此战的敌人是堪称世界最强的白胡子（白ひげ），想必看过原作的玩家都知道其实力之恐怖了。本战在难度上比前两个隐藏BOSS战要高出不少，最主要是其防御力非常之高，因此如果我方同伴没有吃过料理强化到一定程度的话，那么事先就要带多些回复道具了。其初期的攻击方式主要有两种，其一是地面冲击波，这是直线的，往两边躲很容易就可以躲开；另外一种是向前方发动大型能量波，但是范围也比较有限，因此注意避开即可。当其HP不到一半时开始增加新的攻击方式，在正前方不断挥刀攻击，一般来说被其完全命中的可能性不大，但这一招的硬直却非常长，别说在挥刀时，就算发动完此招之后也会在原地滞留一段时间，因此当他发动此招时正是我方进攻的好机会。其必杀技范围很大，躲避起来比较困难，如果没有强化过HP的角色会被一击毙命。

战斗胜利后金色GP最大值+1，宝箱中获得“复活の秘药”。三场隐藏BOSS战下来，玩家的金色GP最大值也已经提升到9了，这样就可以前去浮游岛挑战最终隐藏BOSS了。



浮游岛

要前往最终隐藏BOSS所在处必须先完成版图北侧的任务“见上げた先に”，条件是白色和黑色GP5点、金色GP9点、“木材”10个。由于金色GP的最大值要打过前面三个隐藏BOSS之后才会上升到9，因此这意味着想要挑战浮游岛的隐藏BOSS必须先打过前三个隐藏BOSS才行。此任务解开后一路前进，再完成一个搭梯子的任务（条件很简单，只需金色GP1点和“竹”5个）即可来到中央圆形区域的右侧，吸掉绿色的毒气，隐藏BOSS就在里面的区域。

浮游岛的隐藏BOSS是ガ－プ，也就是路飞和艾斯的祖父。就综合实力来说，ガ－プ的能力甚至在最终BOSS之上。他的攻击力和防御力都很高，而且普通攻击无法使其产生硬直。他的招数大多非常讨厌，“怒りの拳骨”是抓住玩家并进行连续打击，这招不仅威力不低，而且被他抓住时会放一个特写画面，在浪费时间的同时也给玩家增加了心理阴影。不过其实这一招是比较好躲的，看到他准备做出抓人动作时，立刻按两下B进行紧急回避即可躲开了，躲开之后绕到其身后即是对其发动进攻的好机会。如果被其抓住，需要连按B键进行挣脱。如果与ガ－プ距离过远，他就会瞬间移动转移到玩家的身边并进行攻击，因此还是建议和他保持较近距离，寻找其抓人时的破绽进行攻击。ガ－プ还有一招讨厌的招数是向前方连续扔炸弹，如果被第一发击中，接下去基本上就会一直挨打至全弹击中，要是HP不高的角色很有可能会被活活屈死。而且他在扔炸弹的时候，扔的轨迹会慢慢向旁边转移，所以不要以为第一发躲过之后站在原地就是安全的，需要继续移动来躲避才行。当然，最合适的办法就是在躲过之后绕到其身后伺机进攻了。ガ－プ的防御力非常高，普通招数打他的话需要做好长久战的准备，建议将角色的最大HP尽可能地提高，并带上令HP和SP完全回复的药物，必杀技能放就放掉（当然需要预留紧急回避所需要的SP值），然后慢慢磨吧。

战斗胜利后金色GP最大值升到10级。宝箱中获得“せんべい”×5。

BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D

文 苍穹

“《生化危机》系列”除了正篇的游戏外，一直有各种附属模式，而佣兵模式是从3代开始引入的，随着4、5两代游戏类型转变为TPS后，该模式的火爆程度与日俱增。此次3DS版的《佣兵》追加了一些全新的系统，6个级别共30个任务再加上50个勋章的收集，也令本作的耐玩度极高。本文除了有每关任务的攻略要点外，还会对人物和武器进行简单分析、并针对高分打法加入一些个人的见解，希望能够对新手玩家有所帮助。

ACT	生化危机 佣兵 3D		
	BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D		
Capcom	2011年6月2日	日版	1～2人
4800日元	无对应周边	推荐玩家年龄：17岁以上	

系统介绍

操作一览

本作共设置了4种操作模式，D型操作按键布局基本与《生化5》一致，A型操作是本作新增的，与D型操作的区别仅在于跑步不需要按住B键，空出的大拇指可以在触摸屏右侧滑动，随时控制视角，非常方便。C型操作类似于大部分射击类游戏的按键布局，不过由于3DS没有右摇杆，因此视角方面由X、B、Y、A四个键控制上、下、左、右。细节上的操作区别请参看下表。

功能	操作（A型）	操作（B型）	操作（C型）	操作（D型）
步行	轻推滑杆↑/B+滑杆↑	轻推滑杆↑	轻推滑杆↑	滑杆↑
跑步	重推滑杆↑	重推滑杆↑	重推滑杆↑	B+滑杆↑
横向移动	L+滑杆←→	滑杆←→	滑杆←→	L+滑杆←→
原地转向	滑杆←→	B+滑杆←→	A/Y	滑杆←→
180° 转身	滑杆↓+B	滑杆↓+B	方向键↑	滑杆↓+B
视角转动【注1】	在触摸屏右侧部分进行滑动	在触摸屏右侧部分进行滑动	A/B/X/Y	在触摸屏右侧部分进行滑动
切换武器	方向键↑↓/点击触摸屏的武器图标	方向键↑↓/点击触摸屏的武器图标	点击触摸屏的武器图标	方向键↑↓/点击触摸屏的武器图标
瞄准/摆放地雷	R	R	L	R
射击/投掷	R+Y	R+Y	L+R	R+Y
上弹	R+B/点击触摸屏上当前装备着的武器	R+B/点击触摸屏上当前装备着的武器	方向键←/点击触摸屏上当前装备着的武器	R+B/点击触摸屏上当前装备着的武器
瞄准中移动	R+L+滑杆	R+L+滑杆	L+滑杆	R+L+滑杆
挑衅	X	X	方向键↓	X
表达情感【注2】	X+方向键	X+方向键	方向键↓+A/B/X/Y	X+方向键
固有动作【注3】	Y	Y	R	Y
特殊动作【注4】	方向键→	方向键→	方向键→	方向键→
使用回复剂【注5】	A/点击触摸屏的回复剂图标	A/点击触摸屏的回复剂图标	点击触摸屏的回复剂图标	A/点击触摸屏的回复剂图标

注1：C型以外的操作方式，手指在触摸屏右侧滑动，配合R键瞄准可以实现小幅度快速转身，属于非常实用的上级操作技巧。

注2：情感表达的使用方法为挑衅键配合方向键（C型操作略有不同），4个方向分别为表示Go（↑）、Thanks（←）、Come on（→）、Wait（↓）。

注3：包括开门、翻越、爬扶梯、使用体术、捡起道具等固有动作。当角色进入濒死状态时连打该键才能慢慢恢复，而在DUO模式下，在同伴陷入濒死状态时也需要靠近后按此键进行救援。

注4：特殊动作为威斯克独有，按→后发动超能力冲刺，在冲刺的过程中按B键（C型操作为L键）配合滑杆可以进行转向，最多3次，冲刺过程中按固有动作键则会使出飞踢攻击。

注5：角色在使用回复剂时有一定的无敌时间，利用好这一效果可以躲避BOSS的必杀攻击以及爆炸效果带来的冲击。DUO模式下靠近同伴使用回复剂的话，两人的血量会同时得到回复。

菜单功能



THE MERCENARIES：进行《生化危机 佣兵 3D》游戏内容。

SPECIAL：进行《生化危机 启示录》试玩版内容。

OPTIONS：进行各种设定，其中CONTROL SETTING一项最为重要，可以设置操作方式（A～D），选择瞄准方式（TPS越肩视点或FPS第一人称视点），设置瞄准操作和瞄准速度。

CREDIT：完成5-5后追加，观看制作成员列表等。

1.MISSION START：开始任务。
2.CHARACTER SELECT：角色选择，按下L键也能快速进入。在此界面下可以按X键查看角色资料、按Y键选择换装、按L键更换武器、按R键变更技能。
3.DUO：联机模式。“ローカルプレイ”为本地联机，“インターネットプレイ”为网络联机。
4.MEDAL：勋章一览，共左右两页。
5.MISSION SELECT：任务选择，按下R键也能快速进入。

战前准备

角色&武器选择

本作中共有8名可操控角色，每名角色各有1套特殊服装，不同角色、服装的防御力、使用回复剂时的效果都是不同的，体术的招式威力也不尽相同。每名角色初始装备的武器是固定的，玩家可以在选人界面下按L键，利用3DS主机的硬币（走100步=1币）来解锁其他人的武器，这样便能让角色自由更换武器配置了，不过每关中固定配置的武器（手榴弹、地雷、闪光弹）是无法改变的。解锁他人的武器需要花费10个硬币，而最下方的第9种武器配置为“手枪Red 9+双管榴弹枪”，需要花费15个硬币才能解锁。角色和服装的解锁条件以及特点请参看后面的“角色分析”部分。

技能系统

在本作中，玩家可以通过给角色装备技能以获得一些特殊效果。当玩家装备着技能并完成任务后，得到的技能点数（スキルポイント）便会成为技能的经验值，经验累积足够时技能便会自动升级，效果也会有所加强。当技能成长到满级（LV3）后，还会追加一种效果。技能的经验和等级是全部角色共用的，获得技能点数的多少则与任务等级、最大连杀数以及过关得分有关，每关最多能够得到10000点，练技能的推荐关卡是3-5和5-5。以下是全部30种的技能效果说明和解锁条件，括号中的数值尽皆为3级时的具体加成值，同时装备有相同效果的技能，具体的提升值也会累加，但有一个上限值，比如回复剂效果的提升上限是80%、会心率上限为100%等等。

图标	技能名称	解锁条件	效果	LV3追加效果
	メディック	完成1-3获得B以上评价	回复剂效果提升（+50%）；回复剂掉落几率上升（+10%）	发生会心攻击时体力小回复（+40）
	タフネス	获得勋章“ライク・ア・フェニックス”	受到的伤害减轻（-25%）；倒地后起身速度加快（+40%）	击倒敌人时Combo时间延长（+0.5秒）
	ラック	获得5枚勋章	受到必杀攻击时有一定几率不被一击毙命（+60%）；全部攻击会心率上升（+30%）	DUO模式下拍档也有相同效果
	ハンドガンテクニック	完成4-1获得B以上评价	手枪举枪速度加快（+80%）；手枪上弹速度加快（+30%）	全部攻击会心率上升（+20%）
	ハンドガン・カスタム	完成EX1获得B以上评价	手枪连射速度加快（+30%）；手枪装弹数增加（+50%）	全部武器攻击力上升（+8%）
	ショットガンテクニック	完成5-1获得S以上评价	霰弹枪举枪速度加快（+80%）；霰弹枪上弹速度加快（+30%）	受到的伤害减轻（-10%）
	ショットガン・カスタム	完成EX5获得B以上评价	霰弹枪攻击力上升（+30%）；霰弹枪装弹数增加（+50%）	回复剂效果提升（+15%）
	マシンガンテクニック	完成4-3获得B以上评价	冲锋枪举枪速度加快（+80%）；冲锋枪上弹速度加快（+30%）	体术攻击力上升（+15%）
	マシンガン・カスタム	完成EX2获得B以上评价	冲锋枪攻击力上升（+30%）；冲锋枪装弹数增加（+50%）	爆炸类武器爆炸范围扩大（10%）
	ライフルテクニック	完成5-1获得B以上评价	狙击枪举枪速度加快（+80%）；狙击枪上弹速度加快（+30%）	体术攻击力上升（+15%）
	マグナムテクニック	完成5-2获得S以上评价	麦林举枪速度加快（+80%）；麦林上弹速度加快（+30%）	受到必杀攻击时有一定几率不被一击毙命（+30%）
	ボマ-	完成5-2获得B以上评价	爆炸类武器爆炸范围扩大（+30%）；爆炸类武器攻击力上升（+30%）	受到的伤害减轻（-10%）
	コンパット	完成4-2获得B以上评价	体术攻击力上升（+40%）	全部武器上弹速度加快（+10%）
	スマ-トリロ-ド	完成EX4获得B以上评价	全部武器上弹速度加快（+20%）	各种情况下都能上弹
	テクニシャン	完成5-3获得S以上评价	全部武器举枪速度加快（+40%）；全部武器连射速度加快（+20%）	回复剂效果提升（+15%）
	フルバ-スト	完成EX6获得B以上评价	全部武器攻击力上升（+15%）；全部攻击会心率上升（+30%）	DUO模式下拍档也有相同效果
	ウェポンマスタ-	完成EX8获得B以上评价	影响武器的技能效果上升（2.0倍）；回复剂效果降低（-40%）	受到必杀攻击时有一定几率不被一击毙命（+30%）
	リバ-サル	完成5-4获得S以上评价	体力不足251时使出的体术变为终结体术（平均攻击力1200）	全部武器装弹数增加（+20%）
	リベンジ	完成4-2获得B以上评价	体力不足251时全部攻击会心攻击率上升（+90%）	各种情况下都能上弹
	ジャイアントキリング	完成4-5获得S以上评价	给各BOSS和黑胖子造成的伤害增加（+50%）	全部武器上弹速度加快（+10%）
	アドレナリン	完成5-4获得B以上评价	受到伤害时Combo效果时间延长（+2秒）	挑衅后6秒内攻击力上升（+60%）
	エクステンション	完成4-1获得S以上评价	残余时间不足60秒时Combo效果时间延长（+3秒）；倒地后起身速度加快（+40%）	残余时间不足30秒时体力自动回复（+30/秒）
	ラッキ-7	完成5-3获得B以上评价	时间有“7”时击倒敌人会额外增加时间（+3秒）	全部武器连射速度加快（+10%）
	クロスレンジ	完成4-3获得S以上评价	在4米以内击倒敌人时Combo效果时间延长（+2秒）	挑衅后短时间内攻击力提升
	オ-ルドスク-ル	完成EX3获得B以上评价	拾取道具的瞬间不会受伤（2秒）	各种情况下都能上弹
	ランディング	完成4-4获得S以上评价	着地时的攻击判定范围增加（+60%）；着地时的攻击力上升（+200）	全部武器装填弹药数增加（+20%）
	ブリ-ダ-	完成4-4获得B以上评价	获得的技能点数增加（+50%）	影响武器的技能效果上升（1.2倍）
	フレンドシップ	获得勋章“キャラバン”	同伴在4米以内时体力自动回复（+30/秒）	全部武器攻击力上升（+8%）
	サンダ-ボルト	完成EX7获得B以上评价	体术带有电击效果；体术攻击力上升（+20%）	用体术击飞的敌人落地时会发生范围电击
	インフィティ7	获得30枚勋章	无限使用火箭筒，但分数强制为0；除必杀攻击外其他伤害无效	-

战斗要点

基本原则

佣兵模式的基本目标是在限定的时间内尽可能多地击杀敌人，倒计时为0时或杀光全部敌人后游戏自动结束并计算得分。在地图场景中除了弹药和药草之外，还有两种特殊的道具：时间柱与奖励沙漏。前者可以延长一定的时间，有30、60、90、120秒四种；后者的作用是在30秒的有效时间内（画面右上方会显示Combo Time字样），玩家每次击杀敌人都能得到一定的额外奖励分。在熟悉了每关的场景结构后，根据时间柱与奖励沙漏制定行进路线也是冲击高分的最基本环节。



连杀&体术

当玩家击杀一名敌人后，在12秒钟的时间内再度击杀敌人，就能累积连杀数（Combo），而随着连杀数的不断累积，玩家每次杀敌都能得到额外的连杀加分（具体分值参看后文的“计分细则”部分）。混乱的战况下，在确保自己安全的同时如何保证连杀数不断，也是玩家成为高手的必经之路。

玩家在攻击敌人的头、手、脚部后有机会令其陷入硬直状态，此时迅速上前按基本动作键便能发动体术，而发动体术的过程中角色是处在无敌状态的。如果能用体术（包括匕首）击杀敌人，系统会延长5秒钟的时间，不要小看这短短的5秒，在本作中1秒便是1000分，“分秒必争”是玩家在游戏的过程中需要牢记于心的。



双人模式

双人合作模式（DUO）下，游戏的细节方面会有一些不同，下面一一介绍：1.下屏幕的地图中会显示拍档的位置，上屏幕则会显示拍档目前的血量和所使用的武器，地面上掉落的弹药若与玩家装备的武器不符，则无法捡起，但如果两人的武器类型有重复，要注意给同伴留一些弹药，不要全部捡光；2.时间和连杀数是双方共有的，部分技能的效果也是共用的，虽然过关时的评价要求会更高，但两人同时杀敌的效率无疑高得多，而且在共同面对BOSS时压力也会有所减轻；3.当拍档被敌人缠住时，玩家靠近后会有按键提示使用体术进行解救，另外在DUO模式下陷入濒死状态是无法通过连打按键进行恢复的，必须要由拍档靠近后进行救援，因此没有能力独当一面的时候两人还是不要离得太远，以免来不及救援；4.靠近拍档后使用回复剂，两人的体力能够同时得到回复，但有时会因为网络延迟问题导致没有效果；5.两位玩家可以使出连携体术，前提条件是第一击不能把敌人打翻或打死，这样拍档就能上前继续用体术追击，如果能达成三连体术，角色在第三次攻击时会使出大威力的终结技；6.虽然枪械类的武器或体术都不会对同伴造成伤害，但是地雷、榴弹等范围性爆炸物是会波及到同伴的，使用时要格外注意。



战后评价

计分细则

下面让我们看一看本作的计分规则，首先每名敌人都有各自的基本分，成功击杀后就能立刻得到。完成每关的任务目的后，剩余的时间也会计入总分，具体公式为：剩余秒数×1000、毫秒数×10，分数的最后1位数随机生成。连杀数能给分数带来极高的额外加成，具体请参看表格，当玩家在10 Combo时击倒普通敌人能得到500的连杀加分，而在50 Combo以上时每杀1人都将得到1000分，击杀BOSS的奖励更多。因此保持高连杀数并在完成任务时剩余尽可能多的时间，就是获取高分的关键因素。在奖励沙漏的效果时间内，无论连杀数多少，击杀普通敌人得到的额外分都是1000，而击倒BOSS的额外分也会随着连杀数递增。

基本分

敌人	分值
村民	300分
邪教徒	400分
士兵	400分
爬行寄生虫	400分
普通寄生虫	800分
甲壳寄生虫	900分
黑胖子	1000分
母鸡	2000分

敌人	分值
斧男・黑	5000分
电锯男・红/蓝	7000分
机枪男	10000分
盲眼铁爪	10000分
斧男・红	15000分
电锯老祖	15000分
蝙蝠型生化兵器	35000分

连杀加分

Combo数	击杀普通敌人	击杀BOSS	击杀BOSS（Combo Time）
2	+20分	+500分	+1000分
3	+50分	+1000分	+1000分
4	+100分	+1500分	+1500分
5	+200分	+2000分	+2000分
6	+250分	+2500分	+2500分
7	+300分	+3000分	+3000分
8	+350分	+3500分	+3500分
9	+400分	+4000分	+4000分
10～19	+500分	+4500分	+4500分
20～29	+600分	+5000分	+5000分
30～39	+700分	+5500分	+5500分
40～49	+850分	+6000分	+6000分
50以上	+1000分	+7000分	+7000分

过关评价

过关后系统会根据玩家的得分予以评价，评价越高，获得的技能点数越多。另外，过关评价还关系到技能的获得以及部分勋章，因此在每关中都力争达到SS级评价，是玩家们的基本目标。下面是全部关卡在单人、双人模式下的评价标准。

关卡	LV1～LV5（不包括4-5、5-5）		4-5		5-5&LV EX	
评价	SOLO	DUO	SOLO	DUO	SOLO	DUO
D	0～9999	0～19999	0～9999	0～19999	0～29999	0～49999
C	10000～19999	20000～39999	10000～29999	20000～59999	30000～49999	50000～69999
B	20000～39999	40000～79999	30000～89999	60000～179999	50000～69999	70000～89999
A	40000～59999	80000～119999	90000～189999	180000～379999	70000～89999	90000～109999
S	60000～89999	120000～149999	190000～299999	380000～549999	90000～119999	110000～139999
SS	90000以上	150000以上	300000以上	550000以上	120000以上	140000以上



任务攻略

游戏中共有6个级别共30个任务，每级的最后一个任务为升格任务，有“↑”号表示，玩家以B以上评价通过升格任务后，才能开启下一个级别的任务。部分升格任务需要玩家先通过该级别的其他任务并获得B以上评价才会出现，而任务是否顺利完成可以通过地图上有无追加一颗★来判断。可以联机的任务在右下角会出现“DUO”字样，按下X键可以查看联机时的得分情况。



MISSION LEVEL 1

1-1

地图	集会场	限制时间	2′30″
目标	触碰20个标志物	固有武器	无
杂兵	无	BOSS	无

教学关卡，按照闪光的顺序触碰所有的标志物即可过关，找不到目标时注意参看下屏幕的小地图。这里主要考验玩家的跑动、转身和攀爬等基本功，由于没有其他加分方法，想要SS必须让剩余时间在1分30秒以上。



1-2

地图	集会场	限制时间	2′ 15″
目标	打爆8处油桶	固有武器	无
杂兵	无	BOSS	无

依旧是教学关卡，打爆所有的油桶即可过关，注意不要离得太近被爆炸波及到。闪光的标志物只是提示玩家行进路线的，并不需要刻意去触碰。剩余时间1分30秒以上即可获得SS评价。

1-3

地图	集会场	限制时间	2′ 00″
目标	击倒5名敌人	固有武器	手榴弹、闪光弹
杂兵	村民	BOSS	无

地面上有大量的药草，打爆木桶也会随机出现弹药，无需担心补给问题。村民是从玩家初始位置正前方左右两侧的围栏后依次跳出来的，向前跑两步就地迎敌即可。本作中敌人从场外跳进来到站稳前都是无法打出硬直的，但是依旧有伤害判定。虽然连击系统尚未开启，但体术击倒的时间加成还是有效的，尽量把敌人打出硬直后用体术解决。5名村民只有1500分，因此追求SS评价还是得确保剩余时间在1分29秒以上。



MISSION LEVEL 2

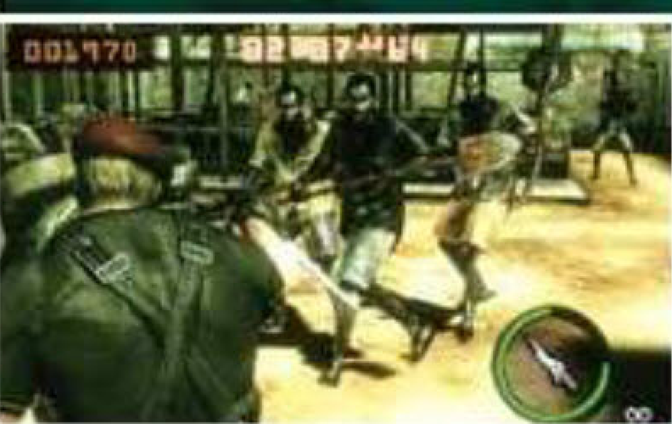
2-1

地图	集会场	限制时间	1′ 30″
目标	击倒15名敌人	固有武器	手榴弹、闪光弹
杂兵	村民	BOSS	无

与1-3基本相同，只不过同时出现的敌人数略有增多。敌人会自行攻来，玩家在广场处准备好迎敌即可。接下来依旧是练习用体术杀敌增加时间，上弹时注意控制走位，不要陷入村民的包围圈。如果面对围攻时略感吃力，也可以退到旁边废弃的巴士中迎敌，SS的评价需要把剩余时间控制在1分25秒内。

2-2

地图	集会场	限制时间	1′ 00″
目标	击倒20名敌人	固有武器	手榴弹、闪光弹
杂兵	村民	BOSS	无



虽然初始的限制时间略显吃紧，但开始时玩家的正面以及巴士残骸顶部各有两个时间柱，分别为60秒和30秒。由于连击系统依然没有开启，再加上部分村民并不会主动攻过来，这里建议边吃时间边用体术杀敌。剩余时间在1分24秒可以顺利拿到SS，还是比较宽松的。

2-3

地图	船首甲板	限制时间	3′ 00″
目标	击倒25名敌人	固有武器	手榴弹、闪光弹
杂兵	村民+黑胖子	BOSS	无

甲板地图要比集会场复杂不少，地形高低错落、被集装箱隔成许多小区域，玩家需要多跑几遍来熟悉地图。敌人的攻击欲望会有所加强，3个时间柱都是60秒。本关的新敌人——黑胖子非常耐打，双拳攻击也很有力。他的弱点在于头部，但攻击腿部也能令其出现硬直，看到后直接用大威力的武器或手榴弹轰出硬直再配合体术迅速击杀。另外要注意黑胖子在死亡时会膨胀爆炸，范围和威力都非常大，一定要及时撤出危险区域。本关敌人是不停刷的，只要击倒25个即可，获得SS不算太难。

MISSION LEVEL 3

3-1

地图	导弹设施	限制时间	2′ 15″
目标	击倒15名敌人	固有武器	闪光弹、手榴弹
杂兵	村民/会爆虫	BOSS	无

本关没有时间柱，敌人都是预先刷出的。一开始群聚在油桶旁边的村民可以一枪打爆油桶解决，然后转身向左一路前行。有几个敌人固定会爆出寄生虫，除了要注意使用闪光弹秒杀之外，利用角色的特定体术，如克里斯、吉



尔的扭头技也可以有效地防止爆虫，不过虫子的800分就拿不到了。杀敌方面最高为6500分，因此SS评价需要把剩余时间保证在1分24秒以上。

3-2

地图	矿山	限制时间	1′ 30″
目标	击倒10名敌人	固有武器	闪光弹、手榴弹
杂兵	村民	BOSS	无

初次来到矿山地图，把洞外的两名敌人干掉后就可以向洞内挺进了。本关是体术的教学关，体术杀敌+5秒也是延长时限的基本，相信玩家们都早已经驾轻就熟了。由于没有时间柱，想要拿到SS评价全凭体术杀敌的熟练程度。敌人较多时可以直接用闪光弹炸出硬直，免去瞄准的时间。如果感觉在1分27秒内完成任务比较吃力，也可以等后期解锁了实用的技能如コンパット、ラッキ-7后再来挑战。

3-3

地图	矿山	限制时间	1′ 30″
目标	击倒20名敌人	固有武器	闪光弹、手榴弹
杂兵	村民	BOSS	无

本关开始出现连杀系统以及奖励沙漏，从洞内向外杀出时尽量保证Combo数不要断，这样杀死敌人时的基本分就会逐渐提升。而洞内和洞外各有1个奖励沙漏，在效果时间内每杀1个敌人多加1000分，利用好的话同样能得到不少的额外分。虽然没有时间柱，但利用好沙漏的效果获得SS评价应该不难。

3-4

地图	集会场	限制时间	2′ 00″
目标	击倒尽可能多的敌人（共100人）	固有武器	手榴弹、闪光弹
杂兵	村民+黑胖子	BOSS	无

本关便是4、5代佣兵的基本形式——在限定时间内尽可能地击杀敌兵。场景内共有4个时间柱：场景南、北两端各1个30秒，两个房间内各1个60秒，奖励沙漏则位于水渠中。由于没有BOSS干扰，只要小心比较耐打的黑胖子。玩家在拿完全部时间后专心杀敌、确保Combo数尽量不断即可，注意不要只待在原地打，要积极跑位主动寻找敌人。



3-5

地图	孤岛	限制时间	1′ 00″
目标	击倒BOSS	固有武器	手榴弹、地雷
杂兵	爬行寄生虫	BOSS	B.O.W

本关是一场BOSS战，所要面对的是5代的蝙蝠型生化兵器，爬行的寄生虫则会不断刷出。一开始不急着进攻，先把场景内的时间柱和道具都回收一下，下层有两个30秒，上层有两个60秒。爬行寄生虫一枪就能击杀，一旦被它们缠住就要快速准确地用按键进行挣脱，免得浪费时间。爆炸型的武器是本关的重点，场景中的油桶也要善加利用，BOSS的体力值为20000，具体打法参看分析部分，由于其基本分高达35000，因此剩余时间有55秒以上即可达成SS。

BOSS分析·B.O.W



伤害倍率	
头部&身体	50%
翅膀&脚部&尾部外壳	20%
尾部内侧	150%

作为本作中体积最大的敌人，这只蝙蝠型生化兵器的体力也是最高的，还有“霰弹枪伤害减轻40%”的特性。BOSS的攻击方式为跃起冲撞、前冲爪击、飞起后尾部扫动以及靠近后挥动前爪，其在向前移动的过程中也有伤害判定，虽然部分攻击会有QTE按键提示，但还是建议与它保持一定的间距。而当BOSS在视野里消失后要注意地上扬起的尘土，一会儿它便会从该处钻出。面对此BOSS的主要打法就是利用地雷或场景中油桶的爆炸，让它陷入长时间的硬直，当BOSS飞在空中时准确命中其尾部，或是利用闪光弹也能把它打下来。当BOSS陷入硬直后尾部内侧的弱点就会暴露出来，此时果断冲上前用大威力武器对着没有外壳保护的部位猛轰，BOSS起身后再迅速撤离，反复此步骤很快就能取胜。

MISSION LEVEL 4

4-1

地图	村庄	限制时间	2′00″
目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）	固有武器	手榴弹、地雷
杂兵	邪教徒	BOSS	盲眼铁爪（共3人）

进入4级任务后难度开始提升，由于村庄地图较为紧凑，主战场选择在中央的开阔地带即可，当敌人略显稀少时适当往房屋背面以及西南角的刷兵点进行移动。邪教徒的HP相较村民要高出不少，没有即死型体术的角色应多用倒地后瞄准头部的体术来提高效率，纵使是戴着羊角面具的敌人，其头部也不是无敌的。当杀敌数累积为40、80、120时，本关的BOSS——盲眼铁爪就会出现，不过同屏最多只会有1个，体力为4000，具体打法参看分析部分。



BOSS分析·盲眼铁爪

伤害倍率	
头部	0%
身体&手部&腿部	10%
背部寄生体	100%

4代的经典BOSS，没有视觉、会依靠枪声来判断玩家所处的位置。其攻击方式为原地乱挥双爪以及原地摆出姿势后的右爪突刺攻击，后一种攻击较有威胁，在高难度下甚至有一击必杀效果。由于正面攻击对BOSS几乎无法造成有效伤害，常用的打法是用爆炸型的武器把他轰出硬直甚至是炸翻在地，此时瞄准背部的寄生虫猛攻很快就能将其杀死了。如果手上的爆炸物用尽，也可以背靠墙壁开枪引诱盲眼铁爪向自己发动突击，趁着他做准备动作时躲开，BOSS的爪子会插在墙壁中暂时拔不出来，背部弱点暴露在外的他也就只能任人鱼肉了。

4-2

地图	导弹设施	限制时间	2′00″
目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）	固有武器	闪光弹、地雷
杂兵	村民/会爆虫+黑胖子	BOSS	无

本关并没有BOSS，不过村民的爆虫率不低，要注意收集掉落的闪光弹。连杀时尽量预留出对付爆虫等突发情况的时间，遇到黑胖子突袭、场面较为混乱的时候也可以用闪光弹解围。由于导弹设施内场景较大，再加上还有高低落差，较远处的敌人经常是原地不动的，玩家除了要积极移动外，视野也要尽量开阔，连杀数快断时利用好场景内的爆炸物以及狙击枪等远程武器。

4-3

地图	孤岛	限制时间	2′00″
目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）	固有武器	地雷、手榴弹
杂兵	士兵+爬行寄生虫	BOSS	机枪男（共3人）

再次来到孤岛，场景比3-5大了不少，两个高处的时间柱建议尽早过去拿取，因为本关的主战场在中层和下层区域。这里的敌人由爬行寄生虫和士兵组成，前者造不成多大伤害，不过一旦被它缠住就很容易遭到周围敌人的趁机攻击，连杀数也很可能会中断，务必第一时间消灭（闪光弹也可以速杀）；士兵全部带有武器且攻击欲望强烈，被电棒击中的话不但伤害巨大，而且会有一段较长时间的硬直，手持火箭筒的士兵更是极大的威胁，当听到“滴滴滴”的音效时就表示被火箭筒锁定了，一定要迅速移动，个别士兵被打死后还会浑身膨胀并发生爆炸，注意别被波及，另外，部分士兵会装着防弹衣、护腿板或面罩，能够完全防御住相应位置的攻击，面罩还有不吃闪光弹的特性。玩家每杀40名敌人，本关的BOSS机枪男就会刷出，体力为5000，打法请参看分析部分。



BOSS分析·机枪男

伤害倍率	
头部&腿部	130%
身体&手部	100%
背部铁箱	0%

机枪男攻击方式有以下3种：1.远程机枪扫射；2.近身挥动枪身攻击；3.投掷手榴弹。三种攻击都会把玩家打翻在地，建议与他保持在中等距离，尽量避免机枪扫射的出现，当BOSS使用机枪时，也可以借助地形甚至敌方的杂兵来抵挡攻击。机枪男的块头巨大，一般不容易射偏，不过其有“爆炸以外伤害减轻33%”的特效，所以显得非常耐打。推荐的打法是利用大威力武器主攻头部或腿部，或者用手榴弹和闪光弹（BOSS的墨镜白戴了）直接炸出硬直。机枪男的硬直状态分为三种：1.双手护住头部的防御硬直；2.单手抱头式的硬直；3.单膝跪地式的硬直。后两种的硬直时间较长，而且角色能对其使出终结体术，因此像瑞贝卡这种终结技威力巨大的角色面对机枪男会轻松不少。BOSS在死亡后会膨胀爆炸，效果范围很大，注意在使用体术后及时撤离。

4-4

地图	集会场	限制时间	2′00″
目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）	固有武器	手榴弹、闪光弹
杂兵	村民+黑胖子	BOSS	电锯男·红（共3人）

本任务中村民们的武器丰富了不少，酒瓶、斧头、铁铲、铁锹、弓弩、炸药等一应俱全，当其做出攻击姿势时适当后退可以顺利避开，有时也需要提前点射阻止其攻击。手持炸药的村民容易造成场面的混乱，建议第一时间干掉，如果在炸药被点燃后用体术将其杀死，爆炸是不会伤及自己的。由于集会场的地形比较紧凑，因此敌人刷新的速度很快，杀敌的同时多注意周围，别被黑胖子给偷袭了。在累计杀死25、60、100名敌人时，红裤子电锯男（体力7000）就会出现，由于其登场时间较早，要提前做好准备，当耳边传来电锯的轰鸣声时就要保持警惕了。



BOSS分析·电锯男（红/蓝）

伤害倍率	
头部	110%
身体	100%
手部	60%
腿部	80%

根据伤害倍率表可以看出电锯男的弱点在头部，瞄准腿部猛轰也能令其变成半跪的硬直状态。在电锯男出场后，玩家可以通过电锯轰鸣声的大小来判断BOSS的远近，他挥动电锯的攻击都有一击必杀的效果，不过在发招前往往伴随着一声狂叫，玩家只要注意BOSS的位置，及时跑开就可以轻松躲过了，新手也可以在远距离利用手榴弹+狙击枪的组合将其稳妥干掉。

到EX难度后还会遇到一种穿着蓝裤子的电锯男，除了体力较多外基本打法与红裤子没有区别。不过他在第一次倒地后会有一个假死状态，此时对他攻击是无效的。在十几秒钟后他会重新起身并进入狂暴状态，移动速度加快的同时会用手中的电锯使出乱舞攻击。建议玩家在蓝裤子电锯男起身一半时对他的上半身猛攻，此时他的体力其实已经所剩无几，趁着他处在原地容易瞄准的时候快速干掉吧！

4-5

地图	船首甲板	限制时间	3′00″
目标	击倒尽可能多的敌人（共15波）	固有武器	闪光弹、地雷
杂兵	多种混合	BOSS	多种混合

本关是生存任务，玩家需要面对15波的敌人，每杀光一波敌人系统会自动延长一定的时间，虽然不一定要撑到最后，但至少要达到B评价以上才能开启LEVEL 5。以下是全部15波敌人的配置情况：1.村民10人；2.村民+邪教徒10人；3.邪教徒+士兵10人；4.村民+邪教徒+士兵10人；5.村民8人+电锯男·红×2；6.士兵15人/会爆虫；7.村民+黑胖子15人；8.邪教徒/会爆虫+黑胖子15人；9.邪教徒+士兵+黑胖子15人；10.士兵+黑胖子13人+机枪男×2；11.村民14人+电锯男·红；12.士兵13人+电锯男·红×2；13.邪教徒13人/会爆虫+电锯男·红×2；14.村民13人+电锯男·红+机枪男；15.士兵12人+机枪男+盲眼铁爪×2。

每两波敌人刷出的时间会有一定间隔，如果追求连杀数的话就必须熟悉出兵位置和顺序，也可以在刷兵点下方先埋一个雷，再向另一侧移动。不过连杀在生存任务中不是关键，更重要的是在杂兵战中收集弹药，并尽量利用体术杀敌来延长时间，为BOSS的出现做准备。由于敌人和BOSS都是之前任务出现过的，这里就不再重复说明打法了，感到困难也不必心急，可以等以后有强力技能和武器配置后再来挑战！

BOSS分析·斧男（黑/红）

伤害倍率

	斧男·黑	斧男·红
头部	110%	100%
身体	100%	35%
手部	60%	30%
腿部	80%	60%
背刺	100%	100%

斧男挥动巨斧的攻击很有气势，命中后直接会让玩家陷入濒死状态，被其近身抓住后则要准确按键挣脱，否则他会使出一击必杀的追击。由于BOSS的出招较慢，可以在他做准备动作时迅速近身用霰弹枪轰，庞大的身躯基本上会把霰弹照单全收。如果是狙击枪、麦林等武器的话，则建议瞄准头部攻击，BOSS的移动不快，准确命中后就会出现硬直。此时可以绕到斧男身后对准背部的突刺弱点狂轰。不过斧男真正麻烦的地方是不像其他BOSS有明显的音效，走路无声无息不容易让玩家察觉到他的靠近，当听到挥动斧子时发出的声音再躲就已经太迟了，因此在斧男出没的关卡视野要保证开阔。

在EX难度下会遇到红色的斧男，虽然攻击方式不变，但体力和防御力相较于黑色斧男全面上升，而且硬直时间很短。这时建议多用爆炸物炸出硬直，再瞄准BOSS的头部或背刺攻击。另外红色斧男在走路时会有火焰燃烧的音效，不过在乱战中还是很难被注意到。

MISSION LEVEL 5

5-1

地图	古城	限制时间	2′00″
目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）	固有武器	手榴弹、闪光弹
杂兵	异教徒/会爆虫	BOSS	斧男·黑（共8人）

城堡的地形分为上中下3层，虽然有扶梯作为联系，但不能老是守在一处杀敌，这样很容易出现“卡兵”的情况。本关的邪教徒有一定几率会爆寄生虫，被手持炸弹的敌人抱住后一定要快速挣脱。手持盾牌的敌兵尽量在远处就瞄准露出的脚部争取打出硬直，在其靠近后也可以利用走位和部分范围性的体术，在攻击其他敌人时顺带把他的盾牌打碎，否则只能用霰弹枪、狙击枪等武器轰烂盾牌了。场景中有一只母鸡，也是算在150名敌人中的，以后的大部分关卡皆是如此（除5-5和EX9外），杀死它后会掉落两个回复剂，虽说母鸡的攻击力和体力很低，但体积小、跑得快不容易瞄准，建议从远处点射或者用闪光弹直接干掉。杀到25、55、85、125人时，体力8000的斧男便会登场，而且是两个同时刷出，压力不小，具体打法请看分析部分。

5-2

地图	矿山	限制时间	2′00″
目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）	固有武器	手榴弹、地雷
杂兵	村民+爬行寄生虫	BOSS	电锯老祖（共5人）

矿山的结构分为内外两部分，刷敌规律也是如此，感觉洞内的敌人不多时就要慢慢向洞外移动，以防“卡兵”导致前功尽弃。本关“村民+爬行寄生虫”的组合并不算难对付，任务的真正难点在于BOSS——电锯老祖（体力12000），在杀敌总数到20、50、80、110、140时他就会登场，玩过4代的玩家都一定对其恐怖的实力印象深刻。死在老祖手上的次数多了，可能连听到那种电锯独特的轰鸣声时都会心惊胆寒，对付此BOSS保持一个平稳的心态很重要，具体打法请参看分析部分。

BOSS分析·电锯老祖

伤害倍率

头部	110%
身体	100%
手部	60%
腿部	55%

电锯老祖的攻击方式只有疯狂地挥动双层电锯，一旦被碰到就是一击必杀，因此也格外恐怖。由于BOSS的移动很快，虽然打腿部也能令其陷入硬直，但还是建议把火力集中在头部，不过这需要有过硬的基本功、冷静的心理和大威力的武器，霰弹枪在远处是派不上用场的，因此还是以麦林和狙击枪主攻吧。当然场景中的杂兵会给玩家造成很大的干扰，因此最稳妥的打法还是用手雷、地雷等爆炸物让电锯老祖呈半跪状态，然后上前对准头部狂轰，在他准备起身前补一击体术。所有角色对电锯老祖都会自动使出终结体术，因此只要利用爆炸进行牵制，重复此战术可以安全地将其击倒。如果眼看着BOSS的电锯砍来却避无可避时，可以利用喷回复剂的无敌时间逃离危险区域。

5-3

地图	船首甲板	限制时间	2′00″
目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）	固有武器	手榴弹、地雷
杂兵	士兵/会爆虫	BOSS	盲眼铁爪（共5人）

被集装箱分隔开的甲板属于较为复杂的地图，敌人会在几个区域中轮流刷出，因此杀敌的路线要制定好。士兵的攻击伤害较大，从远处举着武器快速冲过来时要注意点射阻止其前进。手持盾牌的士兵会爆出寄生虫，由于固有武器配置中没有闪光弹，玩家还是要预留出对付寄生虫的时间。另外在对付这些盾牌兵时，很难从正面用武器把盾牌打飞，还是选择手雷或地雷才更为有效。本关的BOSS是“听声辩位”的盲眼铁爪（体力5000），在杀敌到15、50、70、100、140时就会出现，如果玩家不能尽快把他干掉，而是躲着他与杂兵展开周旋的话，很快就会刷出第二只了。

5-4

地图	监狱	限制时间	2′00″
目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）	固有武器	闪光弹、地雷
杂兵	士兵/会爆甲壳虫	BOSS	斧男·黑（共5人）

监狱属于极为复杂的一张地图，刷兵点散落各处，除了上下层外还有大量房门隔开，不熟悉地形和刷兵规律的话连杀数很难提升到较高的水平。本关的黑斧男体力为8000，每杀30人就会刷出一个，打法相信玩家们都很熟悉了，由于BOSS并不会同时出现，因此压力不大。本关的难点在于士兵会爆出的甲壳型寄生虫，其上半身是完全无敌的，而且张大“嘴”后的吞咬会让玩家直接陷入濒死状态。一般打法是用大威力的武器攻击腿部，令其出现硬直，随后朝它张开的“嘴”里猛轰，不过如果有装护腿的士兵这招就不怎么好使了。闪光弹和地雷对这种寄生虫都有秒杀的功效，在战斗中注意多收集就可以轻松将其解决了。



5-5

地图	孤岛	限制时间	2′00″
目标	击倒BOSS	固有武器	闪光弹、地雷
杂兵	异教徒	BOSS	斧男·黑（共14人）+B.O.W

重回孤岛再次要面对蝙蝠型生化兵器，不过一开始先要解决掉地图上的两个黑斧男（体力6000），随后再击倒13个邪教徒后BOSS就会登场，地图两端也会再度刷出两个斧男。由于此后斧男是会不断刷出的，因此拿完时间柱后就集中注意对付蝙蝠型BOSS吧。其实打法上与3-5没有什么不同，只是BOSS的体力更多（高达28000），而且周围的干扰多了不少。注意不要在过于狭窄的地段摆放地雷，否则纵使炸翻BOSS也会被它挡住去路而无法绕到弱点位置。这里建议玩家使用巴瑞，待BOSS硬直时冲上前利用大威力的手炮对准尾部猛轰，如果准确命中的话5发以内就可以令其归西，利用本关的难度加成，过关时获得的技能点数也可谓不菲，用来练技能非常合适。完成本任务并看完职员列表后，EX级的任务便会开启了！

MISSION LEVEL EX

EX级任务的形式近似于4、5代的佣兵，以地图区分，完成前8张地图后会出现生存模式的EX9。任务的整体难度大幅提升：BOSS基本都是两两登场的，敌人的体力更多，攻击力也有所强化，比如盲眼铁爪的前冲攻击变成了一击必杀，玩家们一定要多加小心。下面给出前8个任务的详尽地图和基本配置，打法就不再细说了，留给玩家慢慢摸索。

时间柱　奖励沙漏　药草　初始点位
木箱/木桶　油桶　母鸡　刷兵点

EX1 村庄

地图	村庄	限制时间	2′00″
目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）	固有武器	手榴弹、地雷
杂兵	邪教徒	BOSS	盲眼铁爪（共5人）+电锯老祖（共5人）

备注 盲眼铁爪（体力2000）在杀敌数为20、40、60、90、120时登场；电锯老祖（体力15000）在杀敌数为30、50、80、100、130时登场。两种BOSS在地图上最多只能各有1个。

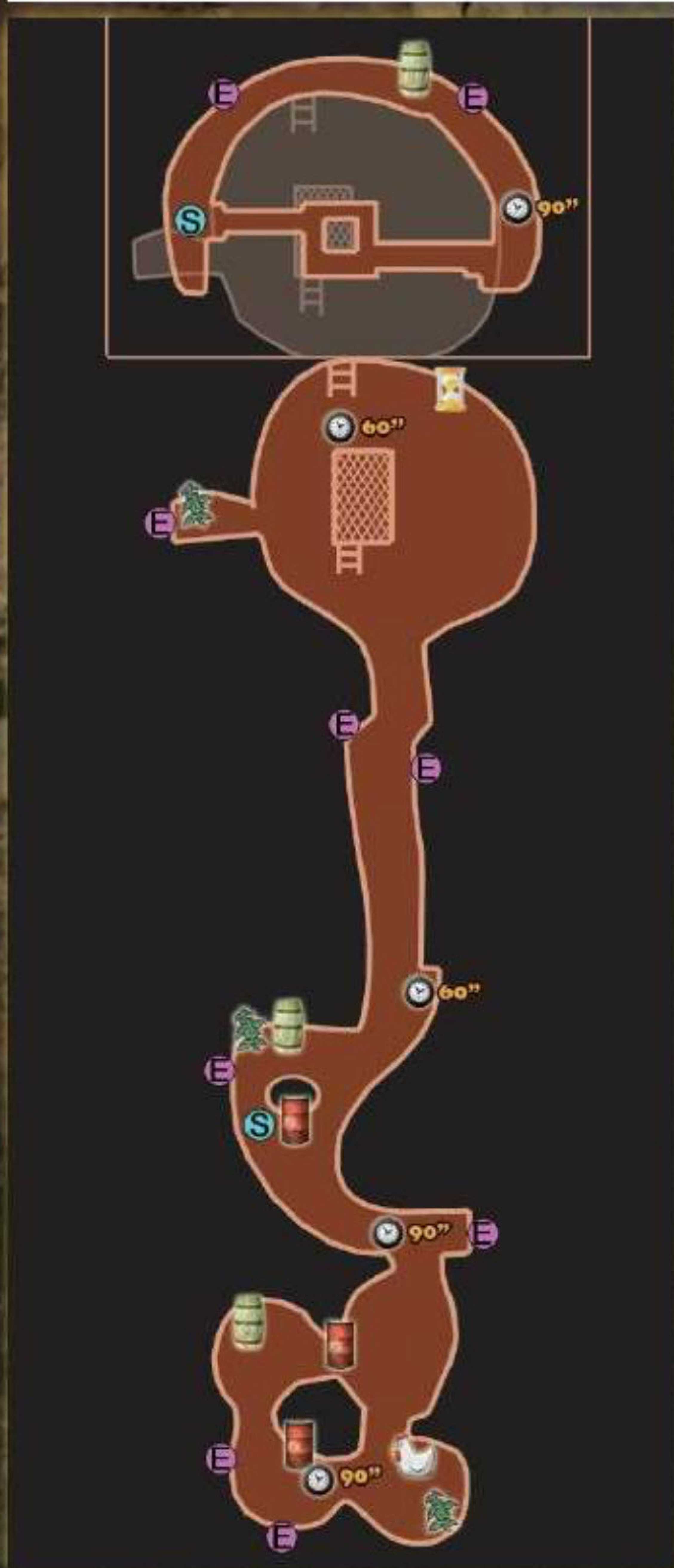




EX2 矿山

地图	矿山	限制时间	2′00″
目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）	固有武器	手榴弹、地雷
杂兵	士兵	BOSS	电锯男·蓝（共3人）+机枪男（共5人）

备注 电锯男·蓝（体力12000）出现的时间随机；机枪男（体力6000）在杀敌数为30、60、90、120、140且地图上没有电锯男时登场。



EX3 船首甲板

地图	船首甲板	限制时间	2′00″
目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）	固有武器	手榴弹、地雷
杂兵	士兵+黑胖子	BOSS	电锯老祖（共5人）

备注 电锯老祖（体力15000）在杀敌数为5时出现第1个，之后每次击倒电锯老祖都会刷出新的。





EX4 古城

地图	古城	限制时间	2′00″
目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）	固有武器	地雷、手榴弹
杂兵	士兵	BOSS	盲眼铁爪（共8人）+斧男·红（共5人）

备注 盲眼铁爪（体力2000）在杀敌数为10、55、65、85、95、130时出现；红斧男（体力=9000）在杀敌数为25、55、65、85、125时登场。除了杀敌数在10和95时盲眼铁爪是同时出现两只外，其他时候BOSS都不会同时刷出。









EX5 集会场

地图	集会场	限制时间	2′ 00″
目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）	固有武器	手榴弹、闪光弹
杂兵	邪教徒	BOSS	斧男・黑（共5人）+斧男・红（共6人）

备注 斧男・黑（体力10000）在杀敌数为15、30、70、110、140时出现；斧男・红在杀敌数为30、55、70、110、125、140时登场。两种BOSS在地图上最多只能各有1个。

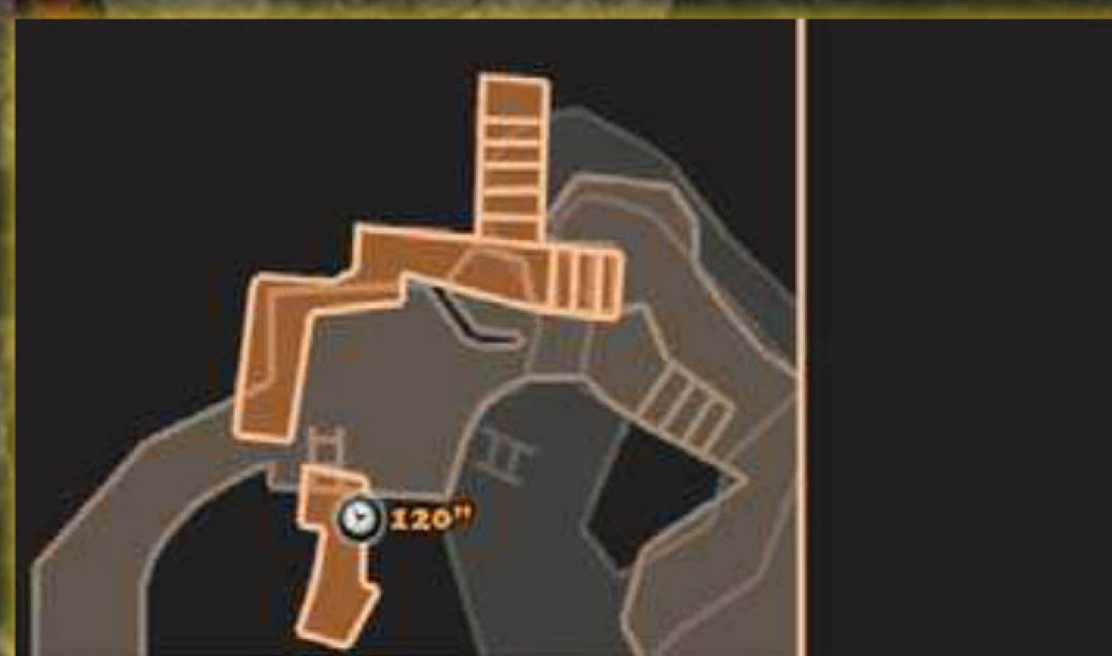




EX6 孤岛

地图	孤岛	限制时间	2′ 00″
目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）	固有武器	闪光弹、手榴弹
杂兵	士兵/会爆甲壳虫	BOSS	机枪男（共10人）

备注 机枪男（体力5000）在杀敌数为10、25、35、60、75、85、110、125、130、135时刷出，地图上最多只能有1个。





EX7 导弹设施

地图	导弹设施	限制时间	2′ 00″
目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）	固有武器	闪光弹、地雷
杂兵	邪教徒	BOSS	电锯男・蓝（共5人）+电锯老祖（共5人）

备注 电锯男・蓝（体力12000）和电锯老祖（体力12000）都在杀敌数为20、50、80、110、130时刷出。两种BOSS在地图上最多只能各有1个。





EX8 监狱

地图	监狱	限制时间	2′00″
目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）	固有武器	地雷、手榴弹
杂兵	士兵	BOSS	电锯男・蓝（共4人）+斧男・红（共4人）

备注 电锯男・蓝（体力7000）和斧男・红（体力15000）都在杀敌数为5、40、70、120时刷出。两种BOSS在地图上最多只能各有1个。



EX9 孤岛

地图	孤岛	限制时间	5′00″
目标	击倒尽可能多的敌人（共15波）	固有武器	手榴弹、闪光弹
杂兵	多种混合	BOSS	多种混合

备注 最后一关依旧是生存模式，但敌人更加强力，下面是全部15波的敌人配置：1.村民10人；2.士兵10人；3.邪教徒10人；4.爬行寄生虫+村民10人；5.士兵7人+电锯男・红+电锯男・蓝×2；6.村民+黑胖子15人；7.手持炸弹村民/会爆虫14人+斧男・黑；8.士兵/会爆甲壳寄生虫14人+电锯男・蓝；9.手持火箭筒邪教徒15人；10.村民12人+盲眼铁爪×3；11.士兵12人+斧男・黑×2+斧男・红；12.手持炸弹邪教徒11人+电锯男・红×2+电锯男・蓝×2；13.邪教徒12人+斧男・黑×2+机枪男；14.村民12人+斧男・红×2+机枪男；15.士兵/会爆虫13人+电锯老祖×2。本关的重点不是体术或连杀，而是存活，毕竟一旦失败就得重头再来。在面对手持炸弹、火箭筒等危险品的敌人时，从远处将其安全地干掉才是上策。会秒杀招式的BOSS也要尽量与他们保持距离，尤其是最后一波的两个电锯老祖要小心应对，以免功亏一篑。武器方面推荐最后一种"手枪Red 9+双管榴弹枪"来快速击杀BOSS，而技能方面则推荐メディック、ラック等保命技。

资料&心得

勋章列表



本作中的勋章系统类似家用机游戏的成就、奖杯系统，玩家在达成一定条件后就能解锁。由于勋章分为左右两页，下表也以L和R对勋章进行编号，方便玩家们进行查找。

编号	勋章名称	获得方式
L1-1	ニュ-カマ-	MISSION LEVEL 1 全任务完成且获得B以上评价
L1-2	ビギナ-	MISSION LEVEL 2 全任务完成且获得B以上评价
L1-3	ル-キ-	MISSION LEVEL 3 全任务完成且获得B以上评价
L1-4	ベテラン	MISSION LEVEL 4 全任务完成且获得B以上评价
L1-5	キャプテン	MISSION LEVEL 5 全任务完成且获得B以上评价
L2-1	ヒ-ロ-	MISSION LEVEL Ex 全任务完成且获得B以上评价
L2-2	S.T.A.R.S.	全任务完成且获得A以上评价
L2-3	オリジナルイレブン	全任务完成且获得SS评价
L2-4	グッドコンビネ-ション	DUO模式下完成任意任务
L2-5	パ-フェクトアライアンス	DUO模式下完成任意任务且获得SS评价
L3-1	オ-バ-キル	MISSION LEVEL 4以上的任务中击倒全部敌人过关
L3-2	パ-フェクトボディ	MISSION LEVEL 4以上的任务中无伤过关
L3-3	コンボル-キ-	MISSION LEVEL 4以上的任务中达成50 Combo过关
L3-4	コンボヒ-ロ-	MISSION LEVEL 4以上的任务中达成100 Combo过关
L3-5	アイアンフィスト	保持Combo数不中断过关
L4-1	アグレッシブサバイブ	生存任务中抵挡住10波进攻
L4-2	パ-フェクトサバイブ	生存任务中抵挡住15波进攻
L4-3	スキルキャプタ-	获得15种技能
L4-4	スキルスミス	除了インフィティ7以外，其他29种技能尽皆升到LV3
L4-5	キルオブサウザンド	累计击倒1000名敌人
L5-1	ツ-プラトン	DUO模式下，一次任务中达成5次以上三连体术
L5-2	ミ-トシャワ-	用手榴弹一次性击倒3名敌人
L5-3	ジェネラル	获得其他49枚勋章
L5-4	ライク・ア・フェニックス	SOLO模式下从濒死状态恢复累计50次
L5-5	プロパケ-タ-	在敌人附近挑衅累计30次
R1-1	トリックシュ-ト	击落敌方的投掷物累计20次
R1-2	デスマ-チ	连续14天都有进行本游戏
R1-3	デッドライジング	累计击倒53594名敌人
R1-4	キャラコンプリ-ト	全角色解锁
R1-5	コスチュ-ムコンプリ-ト	全服装解锁
R2-1	チキンハンタ-	第一次杀死母鸡
R2-2	DUOデビュ-	初次游玩DUO模式
R2-3	マ-セナリ-ズ	使用过全部角色（包括两套衣服）
R2-4	ロケ-ション　コンプリ-ト	在全部地图游戏1次以上
R2-5	ビ-トダウン	对硬直状态的敌人使用体术并将其击倒
R3-1	ヴィ-クポイント	用闪光弹击倒寄生虫
R3-2	クリティカルスナイプ	爆头累计100次以上
R3-3	パ-フェクトショット	一次也没有射失（命中率100%）的情况下过关
R3-4	バナナスリップ	击倒正在奔跑的敌人令其翻滚
R3-5	マインシュ-ティング	主动攻击地雷将其引爆
R4-1	コンパットフリ-ク	用出1名角色的所有体术
R4-2	マグマダイバ-	将敌人击落到熔岩中
R4-3	デモリション	攻击敌方的炸药将敌人击倒
R4-4	ビハインドストライク	命中斧男（黑/红）和盲眼铁爪背部的弱点
R4-5	ライフセ-バ-	DUO模式下初次将拍档从濒死状态下救起
R5-1	ネイキッド	MISSION LEVEL 4以上的任务中不使用技能过关，且获得A以上评价
R5-2	オンリ-ワン	MISSION LEVEL 4以上的任务中只使用1种武器过关
R5-3	ノ-タ-ン	不使用180°转身完成任务
R5-4	ノ-　ギブアップ	Continue累计30次
R5-5	キャラパン	DUO模式下进行游戏50次

下面说几个难点勋章的拿法：“ツ–プラトン”需要在联机模式下才能达成，最合适的目标就是皮糙肉厚的黑胖子，两位玩家利用闪光弹炸出硬直后就可以迅速上前进行体术的连携攻击，不过只有发动第二击体术的玩家可以解锁，也就是说想要拿到此勋章，5次三连体术的第一和第三击都要由搭档完成；“トリックシュ–ト”的勋章推荐找手持利器的邪教徒刷取，只要与他们保持一定距离，其就会主动把手中的武器丢过来了；“デッドライジング”非常耗时，而且游戏中总杀敌数是无法查询的，因此玩家们不必刻意刷取，在达成全人物全任务SS的评价后，也就离这个勋章不远了，顺便说一下53594这个数字的典故——在Capcom的另一款知名丧尸游戏《丧尸围城》中，作为病毒爆发地的威勒米特市的总人口就是53594，而勋章名称“デッドライジング”正是《丧尸围城》的日文名；要求命中率100%的“パ–フェクトショット”看似很难，其实在1–3就能拿到，该任务下一共只有5名敌人；在拿取“コンパットフリ–ク”时需要把角色对于不同部位的体术尽皆使出，另外也不要忘了终结技，玩家可以参看“角色分析”部分的体术一览表；本作的8张地图中只有监狱下层的中心区有熔岩，“マグマダイバ–”就要在那里靠击飞型的体术或霰弹枪来拿取；“デモリション”勋章需要等敌人把炸药丢出来后再打爆才能获得，直接打手中的炸弹是无法解锁的；“ライフセ–バ–”需要在自己回复剂为0的状况下，把拍档从濒死状态下救起才能获得，即通常说的“扎针”；而最后的“キャラバン”勋章并不要求联机完成50次任务，只要成功联机50次即可，中途断线也仍然是会累积次数的。

角色分析

下面在不装任何技能的前提条件下对角色体术及其初始武器装备一一进行分析。所有角色的体力最大值都是1000，降到250以下后会进入负伤状态，动作变慢，而装备威斯克的默认武器配置的话，回复剂效果会强制减半。“贯通效果”表示武器是否有贯通性，若>1则能穿过前方的敌人或木质盾牌命中后面的目标；“会心率”指的是用该武器或体术攻击敌人头部时出现爆头的几率，所有角色对倒地敌人的追加体术爆头率都是100%，但要求玩家自行控制角色走到敌人的头部位置发动。不过在敌人会频繁爆出寄生虫的关卡，还是推荐用备注一栏中写明“不会爆虫”的体术。

由于本作中可以更换角色武器、并利用技能来弥补缺点或强化优势，因此只要搭配得当、技术过硬，每名角色都能在EX难度下顺利地拿到SS。而想要拿高分就要针对角色和武器的特性慢慢揣摩相互之间的搭配了，具体可以参看“高分心得”部分。

克里斯

クリス・レッドフィールド



基本资料	通常服装	特殊服装
解锁条件	初始可用	获得10枚勋章
受伤倍率	100%	90%
回复剂效果	300	330

武器配置	手枪M92F	霰弹枪M37	狙击枪S75
攻击力	250	400	2600
装弹数	20	7	8
上弹速度	1.70秒	2.40秒	3.67秒
会心率	20%	25%	100%
贯通效果	–	1	1
射程距离	50米	50米	100米
备注	–	向左右12° 扩散共7发	狙击镜最大4倍
其他配置	回复剂×1	–	–

体术部位	体术名称	攻击力	会心率	备注
头部	ストレ–ト	450	12.5%	–
手部・正面	フック	300	12.5%	–
手部・背面	キック	400	12.5%	–
脚部・正面	アッパ–	400	12.5%	–
脚部・背面	ネックツイスト	即死	0%	不会爆虫
倒地	ストンプ	650	100%	–
解救同伴	助ける	500	12.5%	–
终结技・正面	フィニッシュブロ–	3000	100%	不会爆虫
终结技・背面	リバ–スナックル	3000	100%	不会爆虫

体术分析 默认配置下的克里斯属于易上手、但不容易获得高分的角色，新手玩家可以用他的霰弹枪一路轰到底以追求连杀数的加分来过关，但想要拿高评价就得换一种打法了。面对普通杂兵时利用手枪打出硬直、再配合体术杀敌可以有效地增加时间，推荐的招式当然是“ネックツイスト”，虽然体术演出时间略长，但“不会爆虫”的特性绝对物有所值，而且“一击即死”在对付邪教徒这类体力较多的杂兵也能一次搞定，非常高效——“手枪打腿→绕身后发动体术”就是克里斯在杂兵战中的基本节奏。受到包围时用范围性体术“ストレ–ト”或“アッパ–”突围，之后再冲上前对倒地敌人的头部追击“ストンプ”同样能快速杀敌。

武器分析 克里斯的武器配置在对付BOSS时会略感吃力，因为霰弹枪在远处根本打不出硬质，新手玩家在被BOSS近身后很可能会更加慌乱。其实稳妥的打法可以结合关卡中的手榴弹、地雷等道具把BOSS炸出硬直，再主动近身用霰弹枪轰，在BOSS起身前补一击体术再拉开距离丢雷，如此反复可以较为安全地将其解决。可能会有不少玩家完全无视上弹非常慢且不能连射的狙击枪S75，但它的攻击力是狙击枪中最高的，对付弱点明显的敌人时（如甲壳寄生虫、盲眼铁爪）其实比用霰弹枪更有效。



吉尔

ジル・バレンタイン



基本资料	通常服装	特殊服装
解锁条件	初始可用	完成3–5获得S以上评价
受伤倍率	110%	120%
回复剂效果	330	390

武器配置	冲锋枪SG556	匕首	霰弹枪M3
攻击力	180	190	2500
装弹数	45	∞	5
上弹速度	2.55秒	–	3.00秒
会心率	12.5%	12.5%	12.5%
贯通效果	–	–	1
射程距离	50米	–	50米
备注	–	–	向左右12° 扩散共7发
其他配置	回复剂×1	–	–

体术部位	体术名称	攻击力	会心率	备注
头部	上段蹴り	350	12.5%	–
手部・正面	回し蹴り	250	12.5%	–
手部・背面	后ろ回し蹴り	350	12.5%	–
脚部・正面	蹴り上げ	350	12.5%	–
脚部・背面	首ひねり	即死	0%	不会爆虫
倒地	两膝落とし	1200	100%	–
解救同伴	助ける	350×2	12.5%	–
终结技・正面	圆转脚	2000×2	100%	不会爆虫
终结技・背面	车轮脚	2000×2	100%	不会爆虫

体术分析 吉尔姐姐属于偏上级向角色，对付普通敌人时以冲锋枪点射腿部为主，绕身后的体术“首ひねり”同样一击必杀、不会爆虫，不过缺点在于动作结束后，吉尔会往前跃出几米，这样反倒容易让自己陷入包围。因此在敌人较多时，用冲锋枪横扫腿部，直接把敌人扫倒或者用“蹴り上げ”踹翻一片，再上前去使用“两膝落とし”，由于后者超高的攻击力，除了面对体力较多的邪教徒外，其他时候都无需刻意追求命中头部，应该设法一次压死两名敌人，这样才能提高效率。

武器分析 吉尔的默认武器配置略显薄弱，匕首的攻击方式是直刺的，虽然范围小但是胜在速度快、落点准，很容易捅出硬直来，不过在面对EX难度下手持武器的敌人时还是不要托大了。冲锋枪SG556、霰弹枪M3在各自的武器类型中都属于威力居中的，在平时的杂兵战中还算好用，但在面对各个皮糙肉厚的BOSS时弱点就显现出来了。在远处扫射由于准心晃动较大不容易出硬直，从正面冲上前用霰弹枪强轰BOSS的危险性太高，安全起见还是得结合关卡内找到的爆炸型武器，远远地把BOSS炸入硬直状态再靠近。霰弹枪一定要在最近的距离发射，这样扩散的子弹才容易命中同一个敌人，提高威力。高难度下想使用此套装备还是建议靠技能提升一下武器攻击力。

瑞贝卡

レベッカ・チェンバース



基本资料	通常服装	特殊服装
解锁条件	完成2-3获得B以上评价	EX级以外的全部任务获得S以上评价
受伤倍率	130%	150%
回复剂效果	450	600

武器配置	冲锋枪MP5	榴弹枪（炸裂弹）	–
攻击力	120	1500	–
装弹数	60	4	–
上弹速度	2.40秒	3.33秒	–
会心率	20%	0%	–
贯通效果	3	–	–
射程距离	50米	100米	–
备注	–	爆炸伤害500	–
其他配置	回复剂×5	–	–

体术部位	体术名称	攻击力	会心率	备注
头部	プッシュアウト	400	0%	–
手部・正面	催泪スプレー	200	0%	不会爆虫
手部・背面	ヒップ	300	12.5%	不会爆虫
脚部・正面	ジャンプパンチ	350	12.5%	–
脚部・背面	グラップルニー	450	50%	不会爆虫
倒地	サッカ-ボ-ルキック	500	100%	–
解救同伴	助ける	400	0%	–
终结技・正面	电气ショック	8000	12.5%	不会爆虫
终结技・背面	电气ショック	8000	12.5%	不会爆虫

体术分析 没有了5代的"大规模杀伤型喷火"，瑞贝卡的体术威力可谓惨不忍睹。虽然限制爆虫的技能不少，但真正能登上台面的惟有打腿绕身后使出的"グラップルニ–"，50%的会心率还算可观，纵使没有爆头，被踢飞的敌人倒在地上时头部也是朝向玩家的，直接上去补一记"サッカ–ボ–ルキック"就能快速击杀。"ジャンプパンチ"有一定范围效果，可以用来"一次杀二"。相较于面对杂兵时遇到的窘境，瑞贝卡在对付机枪男和电锯老祖时就显得强横无比了，"电气ショック"的威力为全角色终结体术中最高的，结合默认的武器也能安全地击杀其他几种BOSS。另外需要注意的是，身为医务兵的瑞贝卡虽然回复效果是最大的，但防御力也是全人物中最低的，EX难度中两下就见红不足为奇，如果想着变成负伤状态了再回血的话，很容易直接葬送在敌人手里。

武器分析 瑞MM的武器配置是最适合新手用来过关的了，MP5凭借装弹多、连发快的特性可以弥补威力方面的不足。而榴弹的威力和射程能让玩家安全地从远处干掉BOSS，优秀的爆炸性也可以保证连杀数不断。除了大威力终结技——电击枪外，远远地把BOSS轰出硬直再用机枪扫射效率也不低。由于瑞贝卡的配置里只有两种武器，因此炸裂弹的掉落率非常高，一路拿着从头轰到尾也基本不会出现弹药耗尽的状况。不过本作的爆炸范围有所增大，敌人离自己非常近时不要慌张张地射出榴弹，这样很容易误伤到自己。

克莱尔

クレア・レッドフィールド



基本资料	通常服装	特殊服装
解锁条件	完成1-3获得B以上评价	获得25枚勋章
受伤倍率	110%	80%
回复剂效果	360	240

武器配置	手枪マチルタ	榴弹枪（电击弹）	狙击枪PSG1
攻击力	320	600～1000	1400
装弹数	15	6	6
上弹速度	1.73秒	3.33秒	1.70秒
会心率	5%	0%	100%
贯通效果	–	–	1
射程距离	50米	100米	100米
备注	3连射	爆炸伤害150	狙击镜最大8倍
其他配置	回复剂×1	–	–

体术部位	体术名称	攻击力	会心率	备注
头部	ワンツ–・ハイ	100/250/250	0%/12.5%/25%	第3下可以取消
手部・正面	フォ–ルハイ	250	20%	–
手部・背面	バックフックキック	400	12.5%	–
脚部・正面	アッパ–コンビネ–ション	250/250	0%/12.5%	第2下可以取消
脚部・背面	ネックキック	800	0%	不会爆虫
倒地	ストンプ	600	100%	–
解救同伴	助ける	400	12.5%	–
终结技・正面	ダブルシュ–ト	500/5500	0%/100%	–
终结技・背面	ダブルシュ–ト	500/5500	0%/100%	–

体术分析 克莱尔的体术非常有特点，正面使出的"ワンツ–・ハイ"和"アッパ–コンビネ–ション"都属于多段攻击，玩家可以在体术的演出过程中通过推动滑杆来取消最后一击，这虽然让她在体术的使用上更加灵活，但也比较容易因误操作而中断攻击，这点需要注意。克莱尔的体术收发速度都很快，主力的体术还是有"高伤害+不爆虫"特性的"ネックキック"，不过这招鞭腿看上去很华丽，实际上却没有多少范围性，想要突围还是推荐用"アッパ–コンビネ–ション"的第二下右勾拳。总的来说克MM的体术还是比较好用的，在强化技能的辅助下，对付邪教徒以外的杂兵时杀敌效率都不低。

武器分析 克莱尔的武器配置中，手枪是三连发的，虽然单发威力不高，但三下全中的威力就可观了，不过子弹也很快会打光。另外这点在体术流中的打法时容易起到反效果，玩家要注意轻轻按键，才能单发点射。PSG1拥有8倍放大和连射的特性，远距离狙杀敌人非常安全，这也是用来让BOSS出硬直的方法，因为默认配置下的电击弹对于BOSS级角色几乎是无法打出硬直的。装备电击弹的榴弹枪在面对武装齐全的士兵时较为实用，无论铠甲还是盾牌都能被电击所穿透，纵使无法杀死令它们陷入长时间的硬直，另外电击弹对寄生虫类敌人还有6倍的伤害特效。

汉克

ハンク



基本资料	通常服装	特殊服装
解锁条件	初始可用	EX级以外的全部任务获得A以上评价
受伤倍率	90%	70%
回复剂效果	270	180

武器配置	手枪P8	榴弹枪（闪光弹）	冲锋枪AK74
攻击力	300	0～100	240
装弹数	14	4	30
上弹速度	1.53秒	3.33秒	2.83秒
会心率	12.5%	0%	12.5%
贯通效果	2	–	–
射程距离	50米	100米	50米
备注	–	–	–
其他配置	回复剂×0	–	–

体术部位	体术名称	攻击力	会心率	备注
头部	エルボ–ストライク	350	35%	–
手部・正面	暗器蹴り	300	0%	–

体术部位	体术名称	攻击力	会心率	备注
手部・背面	暗器斩り	400	0%	–
脚部・正面	始末	即死	0%	不会爆虫
脚部・背面	处刑	即死	0%	不会爆虫
倒地	トリプルタップ	200/250/250	100%/100%/100%	–
解救同伴	助ける	350	30%	–
终结技・正面	サイスシュ–ト	3000	100%	不会爆虫
终结技・背面	サイスシュ–ト	3000	100%	不会爆虫

体术分析 有“死神”称号的汉克在本作中略有些悲剧，不是因为体术不强，而是因为体术的演出时间太长。“始末”和“处刑”虽然都是即死攻击，但发招、收招都很慢，虽然在面对杂兵时没有什么压力，但是漫长的演出时间实在是让人郁闷，而速度较快的“エルボ–ストライク”则难堪大用。不过在技能的辅助下，汉克又可以恢复往日的风采了。装备血量不足251时使用终结技的技能“リバ–サル”，可以衍生出一套“红血流”的打法，而汉克的“サイスシュ–ト”最适合此打法，因为该体术收发速度快、有一定范围性、爆头率100%，纵使对付体力较多的邪教徒也能一击毙命，配合着合汉克默认武器——装备着闪光弹的榴弹枪，可以迅速地清版。不过“リバ–サル”的负面影响是让攻击力强制在1200，虽然打杂兵没什么问题，但在面对BOSS时缺点就会显现出来了，因此这种战术在打BOSS时需多结合各种武器。另外“红血流”打法的危险性极高，战斗中稍有不慎就直接Game Over了，适合高手玩家尝试和研究。

武器分析 这三种武器配置在一起威力适中，P8的贯通性不错，打手持木盾的邪教徒也可以胜任；闪光弹秒杀一切寄生虫，且能轻松地把盲眼铁爪以外的BOSS轰出长时间硬直，再加上本作的效果范围更大、作用时间更久，也让“闪光弹+红血流”的打法在杂兵战中几乎是无往不利，惟一稍微麻烦的是喜欢带防毒面具或手持盾牌的士兵；AK74作为单发攻击力最高的冲锋枪，足以用来扫射处于硬直状态的BOSS，不过装弹数较少这点需要留意。

巴瑞

バリー・バートン

基本资料	通常服装	特殊服装
解锁条件	完成4–5获得B以上评价	获得20枚勋章
受伤倍率	90%	130%
回复剂效果	180	390

武器配置	手枪サムライエッジ	麦林M500	狙击枪ドラグノフ
攻击力	350	3800	1700
装弹数	9	5	4
上弹速度	1.70秒	3.53秒	2.41秒
会心率	12.5%	12.5%	100%
贯通效果	2	1	1
射程距离	50米	50米	100米
备注	–	–	狙击镜最大4倍
其他配置	回复剂×0	–	–

体术部位	体术名称	攻击力	会心率	备注
头部	ヘッドバット	400	75%	不会爆虫
手部・正面	ジャブ	300	12.5%	–
手部・背面	ニ–キック	400	12.5%	–
脚部・正面	ロ–キック	400	12.5%	–
脚部・背面	ガンストック	650	50%	–
倒地	マグナム	5000	100%	–
解救同伴	助ける	450	12.5%	–
终结技・正面	ハリケ–ン	2000×4	100%	–
终结技・背面	ハリケ–ン	2000×4	100%	–

体术分析 巴瑞大叔的“铁头功”早已是威名远扬，虽然体术威力相较5代有所下调，但依然是强力角色。“ヘッドバット”爆头率极高且不会爆虫，这也让他在杂兵战中是以手枪点射头部的打法为主，对玩家的枪法要求更高。纵使一下没有毙命，上前对倒地的敌人补一记超高威力的“マグナム”也能迅速必杀，而且不会浪费麦林弹药；用枪托砸人的“ガンストック”具有一定范围性，走位得当的话有机会“一打多”；而终结技“ハリケ–ン”的攻击威力和范围都十分优秀，合理运用的话能在打击BOSS的同时清掉周围的杂兵，不过收招时间略长，注意不要被敌人的爆炸波及。

武器分析 身为“枪械痴”的巴瑞在武器配置方面同样强势，近、中、远程装备齐全。手枪的优良穿透性可以让体术的威力发挥到极致；有“手炮”之称的M500无疑是单发威力最高的枪械，一击命中就能给与BOSS超高伤害并打出硬直，不过连发间隔较长，一定要冷静地瞄准了再打，另外手炮的上弹时间是第二长的，在没有“随时上弹”技能的情况下要注意上弹时的走位；ドラグノフ在三把狙击枪中威力居中，4发连狙的伤害同样可观，在运气较差、捡不到麦林弹时用来对付BOSS也同样奏效，但也有装弹数较少的缺点。

克劳萨

ジャック・クラウザー

基本资料	通常服装	特殊服装
解锁条件	完成3–5获得B以上评价	完成5–5获得S以上评价
受伤倍率	80%	60%
回复剂效果	210	150

武器配置	弓箭	匕首	火箭筒
攻击力	700	300	30000
装弹数	∞	∞	2
上弹速度	–	–	–
会心率	12.5%	40%	0%
贯通效果	–	–	–
射程距离	∞	–	195米
备注	–	–	–
其他配置	回复剂×1	–	–

体术部位	体术名称	攻击力	会心率	备注
头部	回し蹴り	200/300	12.5%/12.5%	–
手部・正面	斩り上げ	350	0%	–
手部・背面	タックル	800	12.5%	–
脚部・正面	毒针	即死	0%	不会爆虫
脚部・背面	スロ–トスリット	即死	0%	不会爆虫
倒地	スタブナイフ	800	100%	–
解救同伴	助ける	800	12.5%	–
终结技・正面	ドロップキック	4000	100%	–
终结技・背面	ドロップキック	4000	100%	–

体术分析 虽然没有了4代变身后的手刀必杀攻击，但这丝毫不会影响到克劳萨的强势，说他是《佣兵 3D》的最强角色一点也不夸张。打腿后正面和背面的攻击都是一击必杀的，而其中又以“毒针”最为好用，出招快、威力大、不爆虫，非要勉强找个缺点的话就只有目标是单体这一点瑕疵了。“回し蹴り”有着极佳的范围性，冲上去再补刀，对于脚部有护腿板的士兵，也可以用打手绕身后的“タックル”来解决。终结技“ドロップキック”的收招偏慢了一些，不过有“毒针”就足以“一招鲜，吃遍天”了，对付BOSS可以用武器的威力来弥补。另外值得一提的是克劳萨的特殊服装防御力是第二高的，而且背后有铁箱，不会被身后的敌人抱住，这点非常实用。



武器分析 弓箭是极富特色的武器，不需要上弹、装弹数无限，而且一箭过后角色在装填下一箭时是可以自由走动的，机动性出色。虽然弓箭无法连射，但每箭都有稳定伤害输出，准确命中能够保证出现硬直。克劳萨的匕首与吉尔的有所区别，是横向挥动的、范围较广，由于弓箭在对付手持盾牌的敌人时会略显吃力，这时就可以换上匕首近身攻击（距离够近的话木盾、铁盾都能无视），扫出硬直后配合体术击杀，直接瞄准头部划也有不低的爆头率。另外提醒一下，使用匕首时注意利用“瞄准中移动”的操作。最后的火箭筒不用多说，除了蝙蝠型生化兵器外，一切BOSS都能秒杀，不过只有两发，而本作中有BOSS登场的关卡数量都大于2，所以在火箭筒耗尽后如何用手榴弹、地雷的武器配合弓箭击杀BOSS，就考验玩家们的操作和意识了。

威斯克

アルバート・ウェスカー



基本资料	通常服装	特殊服装
解锁条件	完成5-5获得B以上评价	完成EX9获得B以上评价
受伤倍率	110%	50%
回复剂效果	300	90

武器配置	手枪サムライエッジ	麦林L.ホ-ク	霰弹枪ハイドラ
攻击力	400	2300	500
装弹数	9	6	3
上弹速度	1.70秒	1.53秒	3.67秒
会心率	50%	12.5%	12.5%
贯通效果	–	4	1
射程距离	50米	50米	50米
备注	–	–	向左右24° 扩散共14发
其他配置	回复剂×0	–	–

体术部位	体术名称	攻击力	会心率	备注
头部	先崩掌打	1200	50%	–
手部・正面	平进掌打	300	12.5%	–
手部・背面	背流脚	400	12.5%	–
脚部・正面	升甲掌打	400	12.5%	–
脚部・背面	猛冲脚	600	12.5%	–
倒地	葬送脚	600	100%	–
解救同伴	助ける	500	12.5%	–
终结技・正面	霸碎双刚掌	4000	100%	不会爆虫
终结技・背面	狱突	4000	100%	不会爆虫
冲刺	–	200	12.5%	可以转向3次
冲刺中飞踢	–	1000	100%	–

体术分析 在4、5代佣兵模式中叱咤风云的威斯克到了本作有些哑火，主要原因就是高伤害的体术“先崩掌打”发招速度大大减慢，不过由于其他体术的威力也大打折扣，本作中还是得以此招为主。手枪点射头部是杂兵战的基本思路，发招的时候不用太急，适当停顿等旁边的敌人扑上来时再出手可以“一次推二”。遇到头部有防具的敌人则打腿、绕身后使用“猛冲脚”，面对邪教徒时要先多打两枪，否则踢飞后敌人还没死的话，上前补“葬送脚”还要跑一段不远的距离。威斯克没有防爆虫的普通体术是一大缺点，不过使用超能力后可以用冲刺杀死爬行寄生虫和母鸡，这种时间加成是一般角色享受不到的。利用操作可以折向3次，在细长的过道中发动的话也能一次冲死多名敌人。冲刺中的飞踢需要把握一定的提前量，否则很难命中敌人，对于手持盾牌的杂兵，可以用冲刺冲飞盾牌，或者直接用飞踢干掉。



武器分析 威叔的武器以威力至上，手枪的爆头率最高，这反倒并不适合他自己使用，给体术以打腿为主的角色使用更能发挥威力。麦林L.ホ-ク的威力虽逊于手炮，但是射速快、上弹更快，面对硬直的BOSS时先对准头部打几枪再补体术，杀敌效率丝毫不会输给M500。14发霰弹的ハイドラ在极近距离攻击大体积的BOSS，如斧男、电锯老祖时威力非常惊人，运用前面所说的战术，先轰数枪再补体术同样可以速杀BOSS。不过只有3发的装弹数再加上所有武器中最长的上弹时间是它的软肋，必须要借助“随时上弹”的技能来弥补。另外，选择这套武器配置的话，回复剂效果会强制减少50%，如果是穿着隐藏服装的威斯克回复效果更是少得可怜，很可能吃几次药血还是红的……

其他

最后给出第9套武器配置以及关卡中所能拿到的固有武器的威力一览。“Red9+双管榴弹枪”是过关和轰杀BOSS的最佳利器，配备一个“随时上弹”的技能就能弥补3发子弹需要频繁上弹的缺陷。不过这一组合只适合新手攻关，并不适用于挑战高分，单纯以过关为目的的玩家可以多多利用。

基本资料	手枪レッド9	榴弹枪・双向（炸裂弹）
攻击力	800	1500
装弹数	3	4
上弹速度	2.37秒	3.33秒
会心率	12.5%	0%
贯通效果	–	–
射程距离	50米	45米
备注	–	–
其他配置	回复剂×0	–

固有武器	手榴弹	闪光弹	地雷
攻击力	1500～2500	0	1500～2500

高分要点

路线&战场

玩家在熟悉了每关的地图和初始点位后，就要根据时间柱、奖励沙漏以及敌人的刷兵点制定基本的行进路线。对于初上手的玩家建议先拿掉全部的时间柱后再开始杀敌，而到了游刃有余的时候自然是可以边杀敌、边拿时间柱，不过如果有地势较为偏远的时间柱还是建议在较早的时候就拿掉。

选择一个合适的主战场能令玩家在随后的战斗中事半功倍。首先、主战场附近要有多个刷兵点或是离几个刷兵点的距离都不远，这样才能确保敌人的出现速度。不过各张地图都有明显的内外或高低结构，甲板、监狱这样区域化明显的地图更是不容易出现敌兵扎堆的“盛况”，再加上本作中较远处的敌人是不会主动攻过来的，固守在一处杀敌绝对会出现“卡兵”的现象。熟悉场景内的刷兵规律后边打边移动才是获得高分的基础，而判断地图上刷兵点的方法就是看敌人是从何处“跳下”或“翻墙过来”的，这需要在长时间的实践中慢慢观察和积累。另外，主战场的地势一定要平坦、宽阔，即不能在楼梯或较为狭小的平台上开战。角色对于倒地敌人的体术会受到高低差的干扰，其他大部分体术也会或多或少受到一定的影响，在楼梯上非常容易出现体术打空的情况，这也是要求战场平坦的主要原因，另外楼梯或斜坡的地形对于玩家瞄准也有一定的影响。而在狭窄的平台上开战很容易出现把敌人打飞到下层的情况，这样会导致无法及时上前追加体术、错失良机。

体术至上

很多玩家非常在意连杀的分数加成，看到不断闪烁的Combo字样甚至会因害怕断连而产生紧张情绪，进而导致不必要的失误。实际上仔细分析前面攻略中的计分细则我们就会发现，连杀的分数加成最高为50 Combo后的1000分（杂兵）/7000分（BOSS），而杀完150人后的时间计分，每1秒就是1000分，也就是说玩家每次用体术杀敌，增加的5秒钟就已经变相给玩家增加了5000分之多。而相比在混乱的战况下苦苦维持连杀数，体术杀敌的难度无疑要低得多，用体术快速地杀敌，其得分一般都会比用大威力武器狂轰出150连杀后的得分高出不少。之所以说“一般”，是因为时间计分是在玩家“清版”的前提下的，也就是说如果玩家的实力尚不足以在限制时间内杀光全部的敌人，那体术杀敌带来的效果，仅仅是给玩家增加时间上限和击倒敌人的机会而已。因此，在玩家们有能力击倒地图上的全部敌人后，就要争取在用体术解决大多数敌人的前提下，再保持连杀数，这样最后的得分定能突飞猛进。

通过上面的分析，角色体术的重要性不言而喻，这也是在前面对每名角色的体术详细介绍的原因，不过玩家在根据战况选择使用角色的体术时，优先考虑的应该是效率、然后才是威力。“尽可能多地用体术杀敌”、“争取在发动一次体术时击杀多名敌人”是体术流的核心。另外在敌人爆寄生虫频繁的关卡，更推荐使用限制爆虫的体





术。虽然爆出的寄生虫会比普通敌人高出4、500分，但实际上玩家在面对爆虫这种突发状况时需要换枪或拿出闪光弹，节奏会受到一定的影响，而且战况一乱就容易出现挨打或是断连的情况。另外除了威斯克，其他角色也没有太多机会用体术杀死寄生虫，看似杀敌的基本分值提高了，实际上失去的时间分数更多。

技能、武器搭配

武器可换和技能系统的引进，一定程度上削弱了角色间的强弱差距，虽然有些角色的体术威力相对较弱，但是借助强力武器和技能的辅助攻克EX难度任务还是不成问题的。以挑战高分为目的的话推荐如下技能：オ-ルドスク-ル（拾取道具时无敌、3级后可随时上弹）、ラッキ-7（时间中有7时击倒敌人+3秒，3级时武器连射速度加快）、ジャイアントリング（给强敌造成的伤害更大）、コンバット（体术威力上升）。随时上弹的技能可以节省大量的时间；用体术击倒敌人再加上“幸运7”的效果，有机会增加8秒的额外时间；最后两项技能根据角色和任务的特点二选其一。虽然装备着“サンダ-ボルト”使用吹飞效果的体术可以追加范围性电击伤害，爽快度和实用性绝佳，但由于电击杀死的敌人不会增加时间，所以挑战高分最合适的还是上面几种。不过装备着リバ-サル（体力较少时能使出终结体术）可以衍生出一种“红血流”的打法，正如“人物分析”部分介绍的那样，以汉克最为适用。当然其他的技能也绝非一无是处，针对角色的特点进行搭配的话也是本作的一大乐趣，比如瑞贝卡的主力体术“グラップルニ-”配合技能“フルバ-スト”能够让会心率提升到80%，这样就令杀敌效率大幅提升；克劳萨装备“メディック”后每次用毒针踢爆敌人都能回血，这样就能弥补特殊服装对回复剂效果造成的负面影响；威斯克在装备“サンダ-ボルト”后冲刺也会带电伤害效果等等。更多的搭配就留给玩家自行摸索。

武器方面，并不是单纯地挑选大威力武器，而是要结合角色的体术和关卡中的敌人来进行搭配。比如威斯克默认配置的手枪爆头率非常高，并不适合以打头体术为主的他；而吉尔的武器配置则在对付BOSS时显得捉襟见肘，换一个大威力的配置战斗就会容易得多。另外，玩家要摸清关卡中敌人的血量，三种普通杂兵的HP从高到低为邪教徒＞士兵＞村民，黑胖子的体力在他们之上。用哪种武器、打几枪、最后追加哪种体术可以杀死敌人是玩家们需要反复尝试的。以黑胖子为例，威斯克装装备上巴瑞的狙击枪，一枪身体、一枪打腿，上前后用“先崩掌打”可以杀死黑胖子；而巴瑞用狙击枪打腿一枪后上前使出的体术是“ハリケ-ン”，可以将黑胖子直接击杀。由于不同等级下敌人的血量是不同的，再加上8名角色的体术各异，武器和技能搭配纷繁多样，笔者这里无法将打法一一总结，只有留给玩家们自行研究。

无敌时间

本作中取消了“捡道具”的具体动作，虽然节省了时间，但玩家也因此失去了俯身时的无敌时间。不过借助“オ-ルドスク-ル”技能，我们可以重获这短暂的无敌时间。另外，角色在使用体术、埋雷、开箱、开门、攀爬、翻越时也是无敌的。使用回复剂进行补血的“喷雾”时间完全无敌，而且可以自由走动（联机模式下同时补血时无法走动）。玩家们不要小看了这短暂的无敌时间，当玩家在面对避无可避的攻击，尤其是有击倒效果的攻击、如爆炸和黑胖子的重拳时，短短1秒钟的无敌时间就会成为救命的稻草，而借助“喷雾”无敌时间进行走位，更是面对BOSS的必杀攻击时最为有效的逃生手段。



容易被忽视的细节

1.敌人在扶正被踢到的扶梯时，是全身无敌的；2.装有闪光弹的榴弹枪虽然无法打爆油桶，但可以引爆地雷、炸弹，打爆木箱等；3.纵使敌人手中的炸弹尚未点燃，用枪击中仍会发生爆炸；4.敌兵在膨胀自爆的过程中无法用枪打爆，而且爆炸范围比5代更广；5.敌人从高处摔下会损失一定的HP，角色在攀爬、翻越、跳跃时也具有微小的伤害判定；6.除了玻璃窗、木桶、木箱、油桶外，本作场景中的其他物体如门、墙壁、帐篷都无法用攻击破坏；7.开门时务必连点固有动作键用脚踹，因为玩家看不到门后有无敌人，但敌人却可以知道玩家的存在；8.角色在做上弹动作时若是受到攻击或因爆炸做出保护动作，上弹动作会中断但子弹依旧会上满；9.先用其他武器瞄准，然后迅速切换到火箭筒的同时按下Y键，可以实现“火箭筒速射”。

基本功&运气



之所以把基本功放在最后说是因为这需要大量的练习才能有所提高，射击的精确度、利用触摸屏做出小幅度转身的熟练度、对于不同敌人打法的了解程度、使用体术时的走位、混战中的意识等等都需要在不断地实践后才会慢慢提高。利用发动体术时的演出时间观察周围敌人的分布、通过敌人的吼叫等音效判断距离也是必须掌握的能力，也可以练习通过计算杀敌总数判断BOSS是否已经登场。在本作中运气对于高分的影响是不言而喻的，爆头率、爆虫率、关键武器的弹药掉落率、装备技能“7”后增加额外时间的几率等等，甚至分数的个位数也是过关时随机生成的，因此一个高分的产生除了需要玩家的精准操作外，剩下的就看是否有好运气了！



スターフォックス64 3D

STARFOX 64 3D

STG	星际火狐64 3D		
	StarFox64 3D		
Nintendo	2011年7月14日	日版	1～4人
5980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

从SFC时代过来的玩家，相信一定知道“星际火狐”的大名，本作作为N64平台《星际火狐64》的移植作，整体素质可谓相当不俗，不仅整体画面素质得到提升，3DS景深效果与陀螺仪操作模式亦带给我们全新的操作与视觉享受。过抛去这些表面的浮华，完全忠实原作的内容也称得上是对这款经典作品的致敬。向喜欢STG的同学们推荐。

文 酷洛洛

系统解说

菜单说明

主菜单

名称	作用
メインゲ–ム	主线剧情模式
バトル	对战模式
スコアアタック	分数挑战模式
トレ–ニング	训练模式
オプション	设置菜单

主线剧情模式菜单

名称	作用
つづきから	继续之前游戏
はじめから	新开始游戏（会覆盖之前的攻关记录，但不影响之前获得的勋章）
ゲストではじめる	以游客身分新开始游戏，不会影响存档进度，游客无法存档
・る	返回上一层菜单
ランキング	查看排行榜

游戏中暂停菜单

名称	作用
ゲ–ムを続ける	继续游戏
メインメニュ–に・る	返回关卡选择菜单（3DS模式专用）
作战を放弃する	放弃游戏（选择并确认后游戏GAME OVER，再次游戏将重新开始）
操作一览	确认当前操作
ステ–ジをやり直す	重新挑战本关（机体数–1，激光和炸弹变为初始状态）
DOWN/UP	触按后滑杆上下操作调转
ジャイロ	3DS模式专用，触按后开启/关闭陀螺仪模式
照准ON/OFF	触按后开启/关闭瞄准镜

设置菜单

名称	作用
コントロ–ルセッティング	操作设置
サウンドテスト	音乐鉴赏
すべてのセ–ブデ–タを消去	删除所有存档

本作的三种难度

本作在N64版的基础上，针对3DS特性新增3DS模式（ニンテンド–3DSモ–ド），该模式下玩家可以直接离开当前挑战的关卡，此外敌人攻击力下降，数量也相对减少，机翼受损时飞行性能也没有出现明显的下降，可以使用陀螺仪模式；而N64模式（ニンテンドウ64モ–ド）则与N64版的难度保持一致，敌方攻击力也恢复至正常水平；EXTRA模式（エクストラモ–ド）中敌人的数量和攻击力都会相对提高。3DS=Easy、N64=Normal、EXTRA=Hard，玩家不妨这样理解。此外EXTRA模式不能在刚开始时选择，在3DS模式或N64模式中获得所有关卡的勋章，完成该周目游戏后就会开启。

对战模式

《星际火狐64 3D》并不支持两张游戏卡片的Wi–Fi对战，不过却支持一卡多人的下载通讯对战。进入对战模式后选择“ダウンロ–ドプレイ”后，插有游戏的3DS就会等待其余玩家的通信。其余参与玩家可以在3DS的Home界面中进入“ダウンロ–ドプレイ”下载游戏，之后就能够多人对战了。通信对战时3DS会实时拍摄玩家的表情，并出现在游戏的战机标示中，十分有趣。而“シングルプレイ”为单人对战，玩家可以直接选择电脑作为对手。对战场景分为コ–ネリア、ベノム、マクベス、メテオ四种，均是游戏中出现过的场景；而对战模式包括决出最后生存者的“バトルロイヤル”，通过击坠对手最快获得指定分数的“ポイントバトル”，以及在指定时间内坠数最多对手的“タイムバトル”。

另外对战模式时战机还加入了该模式下的专用动作。当气槽耗尽呈黄色状态时，可以使用减速、加速、翻转、U形翻转的指令，虽然这时战机无法做出反应，但会令到气槽加速回复，而应付节奏更快的对战模式。

分数挑战模式

该模式中玩家可以自由挑战已经完成的关卡，和主线剧情模式一样，这里同样分为三种难度，但只有玩家完成对应难度的对应关卡，这里才可以挑战。每一个关卡都设有金、银、铜3种金币供玩家挑战，而金币所要求的HIT数也比主线剧情模式高不少。



道具介绍

道具	说明
银色戒指	回复少量装甲
中级供应	回复大量装甲
金色戒指	回复少量装甲，集齐3个装甲上限增加，再集齐3个机体数+1
后备炸弹	炸弹数+1
激光能源	获得后以“单发→双发→超强”三个阶段依次强化
机翼修复	修复破损的机翼
集装箱	下屏幕出现通讯后并点击，前方就会出现集装箱。击中后出现道具，根据玩家战机的情况，内里物品会有所不同，如装甲过低时会获得中级供应、正常情况会获得后备炸弹。
1UP道具	直接获得一台机体数的奖励，在游戏中极少出现。
检查点	回复大量装甲，被击坠后若有剩余机体将在此重新出击。

三名队员的作用

主人公“福克斯（フォックス）”在游戏中与三名队友并肩作战，他们分别为兔子的“佩比（ペッピー）”、青蛙的“斯利皮（スリッピー）”以及猎鹰的“法尔克（ファルコ）”，在战斗中分别会以“P”、“S”、“F”来表示。队友能够为主人公提供各种实用的战场情报，对勋章获取、隐藏要素获得也少不了他们的帮助。队友们的战斗机同样会被击坠，各自装甲可以按START进入停止菜单查看，被击坠的队友下一关会因为修理战机而无法出击，由于这会直接影响到勋章的获取，因此在战斗中发现队友求救，就要尽可能地帮他们解围。

图片	标记&名称	作用
	[P]佩比	提供关卡的攻略方法以及敌人弱点等建议
	[S]斯利皮	对BOSS进行弱点分析，斯利皮无法出击的场合将不能显示BOSS单位的装甲槽
	[F]法尔克	提供分支路线的角色，法尔克在场的时候可以根据条件进入难度更高的分支路线，因此是选择分支时的重点保护对象。

战斗解说

战斗界面说明



①装甲槽：我机的耐久力，随受到攻击或与场景碰撞会而减少：槽耗尽时机体就会坠毁。
②HIT数：当前击坠数。
③敌方装甲槽：BOSS敌人出现的时候会显示。
④瞄准镜：表示激光炮以及炸弹的发射方向。
⑤我机剩余数：剩余数为0时任务失败，游戏宣告结束
⑥喷气槽：使用加速、减速等特殊动作时喷气槽会逐渐上升，气槽涨满或停止动作后需等待喷气槽完全恢复才能再次使用特殊动作。
⑦炸弹剩余数
⑧雷达：可以显示雷达范围内的我机、友机以及敌机位置。

操作说明

按键	作用
滑杆	飞行转向（设置中触按下屏幕左下的摇杆标志，可把上下的转向对调）
↑（↓+X）	翻筋斗
↓（↓+B）	U形翻转
→	视觉拉远/拉近
X	加速
A	激光（A模式）/减速（B模式）
B	减速（A模式）/激光（B模式）
Y	炸弹
START	暂停菜单
L/R	左/右倾斜机身
LL/RR	左/右旋转

机翼损伤

当机体受到较多伤害时，下屏幕画面的战机模型会出现机翼位置的红色警报，这时代表机翼受损，受损时激光会变回初期状态，飞行性能下降，这时玩家要依靠场上的机翼修复工具来恢复正常状态。注意物理撞击对比被激光击中更容易出现机翼损伤，因此不要以为前面有墙偶尔硬穿过只会受一点伤。在N64模式以及EXTRA模式中，因机翼损伤而出现的机身摆动会非常明显，对玩家的操作会构成直接影响，要避免机翼损伤，只能提高自身的操作技巧了。



陀螺仪操作（ジャイロ操作）

此为3DS模式的专用操作方式，运用3DS内置陀螺仪，玩家对主机的倾斜会反映到游戏中，适合刚开始对这类射击游戏不习惯的用户，该模式可以自由开启，而由于开启后一般滑杆操作依然可以使用，因此也可以当作辅助功能。



翻筋斗

翻跟斗时机体会朝上垂直360度翻转后，朝原来方向继续飞行，可以起到短时间维持原地的效果。关卡的中一些敌机会从玩家背后出现进行咬尾（指敌方机头面对我方机尾的情况），这时玩家就可以采用翻跟斗动作等待敌机飞到玩家前方，达到反咬尾的效果，在与敌机展开缠斗的时候此动作十分实用。另外一些关卡会出现多个物品在同一距离、不同高度上，这时玩家也需要用翻筋斗动作才能够全部获得。注意翻筋斗动作需要消耗喷气槽，因此不能连续使用。

U形翻转

当进入全方位模式（オールレンジモード）时，玩家就可以控制战机随意折返，同时战机还新增U形翻转动作，和翻筋斗一样，U形翻转需要消耗喷气槽，使用该动作后，战机会朝上翻转180度后逆向飞行，遇上敌方咬尾时可以出其不意地将其摆脱，而遇上迎面飞行的敌机，也能迅速改变飞行方向，制造咬尾的机会。

加速/减速

一些关卡会出现互相碰撞的陨石、不断开合的机关门等情况，通常会要求玩家加速穿过、或减速等待危险消除时再进行飞行，这时就需要用到这两个指令了。此外加速也能用于摆脱敌方的咬尾，突击等情况。减速运用得当不仅可以起到突然减速，使得咬尾的敌机飞向前方，造成反咬尾的优势；一些防御力较高的敌方设施，还可以通过减速来增加激光的攻击时间。

左/右倾斜

当敌机掉落的物品就在眼前，然而因物品在屏幕偏上或偏下而来不及捡取，这时可以通过倾斜机身，增强扭力再进行转向，达到高速转移位置的效果。流程中一些路线会考验玩家的操作技巧，其中倾斜侧飞也是少不了的。此外攻关时也会出现一些正常飞行无法回避的障碍，这时也要利用左右倾斜予以回避。

左/右旋转



当敌方火力过于猛烈，就要利用左右旋转来回避，连续两次L/R后机体会朝相应方向高速旋转，旋转期间敌方的子弹对玩家无效，非常实用，玩家需要在战斗中多多利用。

激光&蓄力攻击

战机的激光是玩家的主要攻击手段，通过捡取激光能量，其威力就会得到提升，最多提升两次。长按激光炮的发射键后，瞄准镜就会自动寻找射程内的敌人进行锁定，再按一下发射键就会射出蓄力攻击，蓄力攻击击中目标后会出现爆风，爆风会波及小范围内的敌人，用蓄力攻击同时击坠敌机会有额外的HIT，另外锁定敌人后按住L+R，然后再按下激光键，可以发射出非追踪的蓄力攻击，可以用于个别目标的定点打击。

炸弹

和其他飞行射击游戏有点差别，游戏中的炸弹为诱爆型，发射后若无接触到障碍物，炸弹并不会爆炸，而是一直往前飞行，玩家也可以再按一下炸弹键来主动引爆。除非是BOSS这类大型目标，要命中敌机群，就要计算好炸弹与敌机的距离，然后引爆借爆风将敌机消灭。游戏中的炸弹大多用来赚取HIT数，遇上数量众多且分散的敌机时，就是最佳时机了。另外炸弹和蓄力攻击一样可以对锁定敌人进行追踪，按激光发射键锁定敌机后，松手并迅速按下炸弹键即可发射追踪炸弹。

HIT数奖励

击坠敌机、破坏特定的障碍物都可以获得1点HIT数。若画面出现“+1”、“+2”、“+3”的提示时，代表玩家获得额外的HIT数奖励，因此当时实际的击坠HIT数应为“1+额外奖励HIT数”。

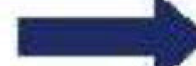
获得额外奖励HIT数有几种情况，其中一种为破坏特定目标，其被破坏时会有固定的额外奖励，游戏中BOSS的最大HIT数奖励为+10，但BOSS会随时间过去，其奖励会逐渐减少。另一种的额外奖励是为蓄力射击的同时击坠奖励，当使用蓄力射击同时消灭多个目标时，会获得相应的额外HIT数奖励。同时击坠2台+1、3台+3，如此类推，举个例子，若通过连射击坠敌群的5台敌机，玩家只能获得5HIT，而若利用蓄力攻击同时击坠这5台敌机，得到的奖励就是5+4=9，这其中的差距非常大，因此活用蓄力攻击赚取HIT数，是游戏中必须掌握的技巧之一。

全关卡勋章攻略

全流程分支一览

游戏一次流程由7个关卡组成，通关后任务将重新开始，而之前获得勋章的关卡亦保留记录，即时中途错过勋章也可以待通关后重新挑战。而游戏收录的关卡共16个，下图中各关卡的难度，随文字框颜色的蓝→黄→红而提高，因此可以根据自己的需要选择下一关分支，从而调整游戏难度。不同难度下分支的进入方式相同。根据路线，一个难度下获取所有的勋章需要至少完成3周目（虽说是3周目，但其实也只有21关），玩家可以参考该图制定合适的路线，进行全关卡勋章制霸。

作战完成 

作战结束 

时空跳跃 

1 コーネリア

保护法尔克，并穿过其后海面上的拱桥就能进入セクタ－Y路线，否则为フィチナ。

2 セクターY

放慢速度尽可能击倒更多敌人，100HIT以上进入アクアス，未满足条件则进入カタリナ。

2 メテオ

穿过关卡后段出现的7个加速环，就会开始时空跳跃，从而进入カタリナ，否则正常击败BOSS后会进入フィチナ。

3 アクアス

没有分支

3 カタリナ

在限定时间内成功破坏飞碟要塞核心就能进入ソ－ラ，失败的话基地破坏后将进入セクタ－X。

3 フィチナ

在限定时间内将星狼小队全部消灭就能进入ソ－ラ，超过时间的话完成后进入セクタ－X。

4 ゾネス

破坏所有探照灯并完成关卡后进入セクタ－Z路线，任意一个探照灯破坏失败，之后都会进入マクベス。

4 ソーラ

没有分支

4 セクターX

在隐藏路线穿过4个加速环，就会进入隐藏空间，完成后进入セクタ－Z；若在正常路线，BOSS战时能够在斯利皮的战机被击坠前打败BOSS，下一关会进入マクベス，否则进入タイタニア。

1.コーネリア

作战完成条件	帮助法尔克7个石拱桥
勋章条件	全队员未被击坠&150HIT以上
金币条件	金：190HIT 银：150HIT 铜：100HIT

完成训练后的第一关，需要多利用蓄力攻击同时破坏多个目标才能获取勋章，打勋章的话推荐选择“セクタ-Y”路线，因为BOSS战前的敌人也会稍微多一点，方便刷分；队员保护方面，要获得勋章则要特别保护好路中的法尔克，避免其被击坠。

一路上的敌兵并不难缠，若要捡取建筑桥底的激光能源，需要加速上前，或提前击坠右边的机械人，否则机器人会破坏建筑导致桥底出现障碍。若成功保护法尔克并穿过BOSS战前海面的所有拱桥则可进入“セクタ-Y”的路线，这里的BOSS为宇宙运输舰，左边的两个舱口打开会发射导弹，右边舱口放出敌方援兵，消灭援兵有时会出现银色戒指，不断攻击两个舱口直接将舰周围的部分全部破坏，然后再攻击战舰本体，将其破坏即可完成。

若走任务结束路线，BOSS则为巨型机械人，其弱点位于背后绿色的部分，两脚之间会不时出现炸弹、戒指甚至1UP道具，破坏脚部后BOSS将无法行动，并且背部直接朝天，这时集中猛攻其弱点即可。完成后下一关将进入“メテオへ”。



2.メテオ

作战完成条件	穿过所有加速环
勋章条件	全队员未被击坠&200HIT以上
金币条件	金：300HIT 银：200HIT 铜：180HIT

关卡路上有两段陨石地带，棕色的陨石是可以破坏并获得HIT数的，玩家可以借助炸弹同时破坏，由于本关部分敌人分布较为分散，不能完全依赖蓄力攻击赚取HIT数奖励，要获得勋章就不能吝啬炸弹了。中间的巨型陨石夹击时可以用减速或加速来躲过。法尔克未被击坠的情况下穿过检查点后的所有蓝色加速环，就能进入时空隧道，并且在下一关可以选择“カタリナ”路线。加速环一共7个，每穿一个战机的速度上升一点，因此越到后面越难控制，加速环的位置为左→右→左→右→左→右上→左下，其中最后两个难度最高，要利用L/R增强飞行的转向，不然可能功亏一篑。可以用炸弹清除敌人阻止分支路上的干扰，时空隧道内掉的东西也很不错，可以为下一关做准备，离开时空隧道的话任务就会完成，直接跳过BOSS战。

正常路线下BOSS是卫星形态的宇宙战舰，第一阶段要破坏中央周围不时露出的四个黄色部位，全部击破后外面的甲板会脱离，注意往边上飞行予以回避；第二阶段则集中攻击正中央的黄色部位，注意BOSS这时攻击范围非常大，在准备攻击时应适当回避；第三阶段BOSS的两边会放出紫色光波，攻击速度非常快，且会根据玩家位置进行转向，用旋转往左右不断躲开吧，将最后上下两个黄色部位破坏后即可完成任务，进入下一关的“フィチナ”。



2.セクターY

作战完成条件	100HIT以上
勋章条件	全队员未被击坠&150HIT以上
金币条件	金：180HIT 银：150HIT 铜：100HIT

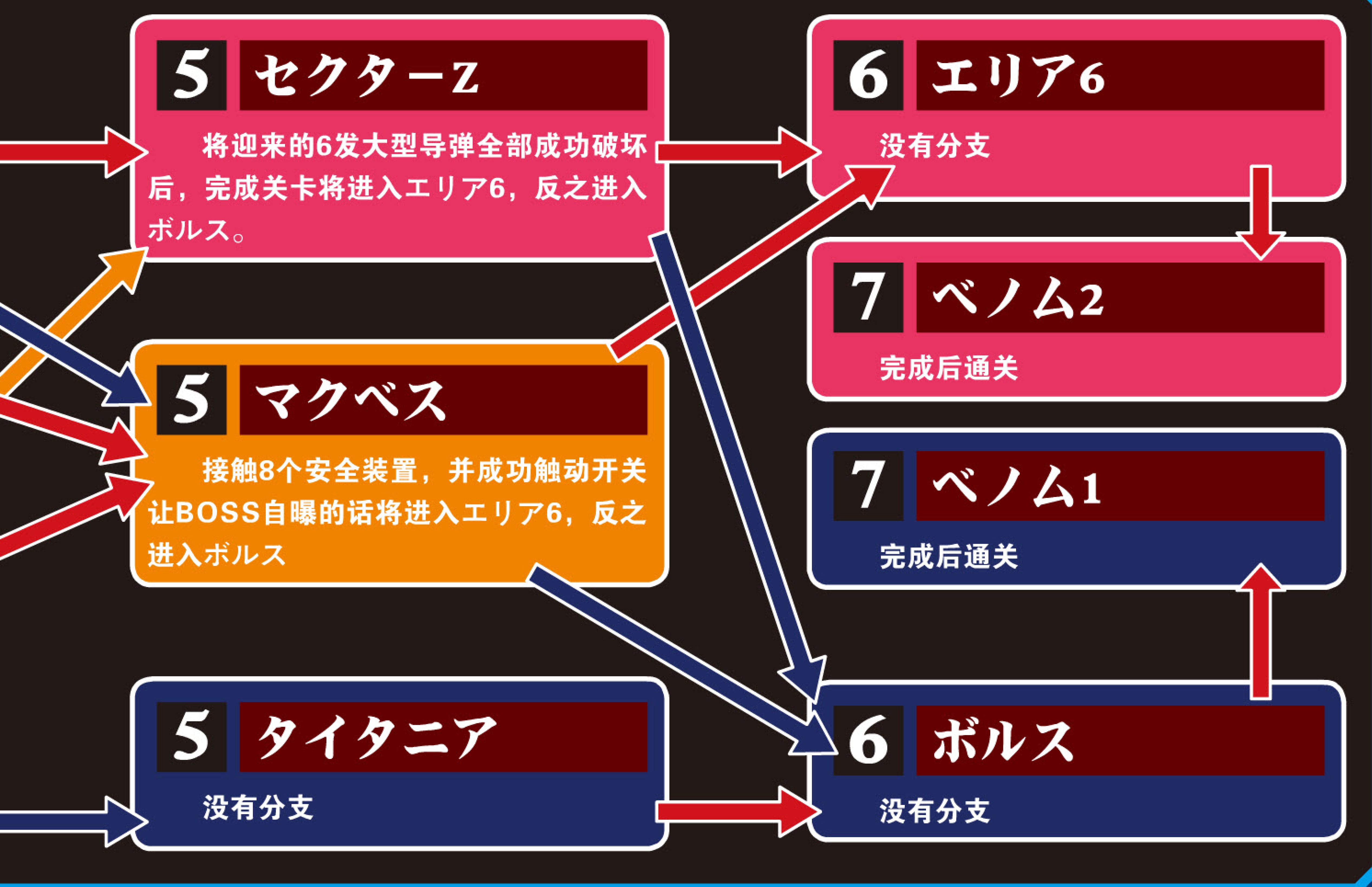
和“メテオ”一样，分散的敌人要依靠炸弹同时击破，注意破坏战舰的炮台同样可以获取HIT数。另外宇宙战场的战舰炮台大多在下方，并且不太好瞄准，若同时有战机群出现，应先以攻击战机群为主，不然在赚取分数上就“亏”了。BOSS战要分别击败黄色、蓝色、白色三台“机动战士”，集中火力攻击即可，除了白色机比较灵活外基本没有难度，靠近时用左右旋转即可回避。击败三台机动战士一共可以获得19点HIT数，其中最后一台包含11HIT，但需要玩家以最快速度击坠才能得到，否则随时间延长会逐渐递减。要获得勋章，之前就要先获得134点。若完成本关时获得点数在100点HIT以上，玩家可以选择进入“アクアス”路线，否则只能进入“カタリナ”。

3.アクアス

作战完成条件	关卡结束自动完成任务，无分支
勋章条件	150HIT以上
金币条件	金：160HIT 银：150HIT 铜：100HIT

深海场景，本关要操纵潜水艇“蓝枪鱼（ブル-マリン）”，Y键可以发射鱼雷，且无子弹数限制，因此全程可以不断按Y……此外鱼雷还能在阴暗的环境中进行照明，但相对地玩家无法使用蓄力攻击，因此刷HIT数时只能实打实干地逐一消灭。路上的贝壳破坏后可以随机获得激光能源和戒指等道具，所以不要错过。注意路中三只一组的带电水母是无法击坠的，只能回避。本关地形并不算复杂，但水底的生物火力十分猛，玩家要多用左右旋转回避。

本关的BOSS为生化贝壳，先将头上几个似火山的部位破坏之后再攻击贝壳里面，每破坏一个还可以获得3点HIT。内部左右两侧会放出大量泡泡，而鱼雷接触泡泡后的爆风可以保证自己的安全。先破坏眼部左右的肌肉部分，上壳就会脱离，这时集中攻击眼部直至露出眼球，再进行攻击才可以给予BOSS伤害。将其消灭之后进入“ゾネス”。



3.カタリナ

作战完成条件	1分钟内破坏飞碟核心
勋章条件	全队员未被击坠&150HIT以上
金币条件	金：190HIT 银：150HIT 铜：90HIT

本话的敌机非常散，要获得勋章，玩家要依赖连射来赚取HIT数，因此最好在上一关提升激光的威力。另外本关并没有道具箱，回复道具需要靠击坠敌机以随机获得，场上也有我方的非小队战机，不过即使将其击坠也不会有什么影响，因此尽情开火吧。巨型飞碟的出现时间约在3分20秒左右，飞碟会向四个方向放出大量的敌机，玩家不必急于将飞碟上四个敌机出口破坏（一个额外奖励5HIT），可以先破坏3个，然后留下一个继续刷敌机，否则飞碟中央的核心出现后就会因为倒数而赶不及刷够150HIT了。将进入选择“ソ-ラ”路线，否则下一关只能进入“セクタ-X”。破坏飞碟或时间结束后任务结束。



3.フィチナ

作战完成条件	在基地爆炸前消灭星狼小队
勋章条件	全队员未被击坠&50HIT以上
金币条件	金：60HIT 银：50HIT 铜：40HIT

本话为全方位模式，刚开始玩家要清除一定数量杂兵敌机，破坏地面的雷达可以捡取银色戒指，因此不用担心装甲问题。之后主人公的劲敌“星狼小队（スタ-ウルフ）”会带领三名敌机组成小队与我方展开空战，一定时间内剧情会出现倒数，若能在倒数结束前将四机全部击坠将进入“ソ-ラ”路线，反之进入“セクタ-X”。星狼小队的四台战机每台最速击杀可以获得11点奖励，并有一定几率掉金色戒指，因此如果全员击坠都在要求时间之内，基本可以确定获得金色金币。而之前的杂兵机也不要错过，不然有可能因为友机击坠敌方而无法获得奖励，导致最终不足50HIT。



4.セクタ-X

作战完成条件	穿过所有加速环；斯利皮被击坠前击败BOSS
勋章条件	全队员未被击坠&150HIT以上
金币条件	金：230HIT 银：150HIT 铜：100HIT

本关敌人众多，要获得150HIT较为轻松。刚开始路上黄色十字型的地雷，靠近时会自动爆炸，可以用激光远距离破坏，或者用炸弹一次性消灭，如果不想被碰到，也可以直接靠近左边边缘飞行。该关场景障碍十分多，对玩家操作有一定要求，同时敌方火力不弱，要注意保护好友机的佩比。

本关可以通过隐藏路线进入“セクタ-Z”，路线在于检查点后的废墟，机械手第二次出现的位置，如下图左边即为隐藏路线（此时法尔克未被击坠）。进入后玩家还需要用激光打开四道门才可以进入，建议玩家在进入隐藏路线之前激光强化至最高级，否则那几道门会难以打开，本关第二个激光能源在关卡开始不久的第一个隧道、三台一组



的浮游兵器身上，三台都消灭后就会掉落；第二个激光能源位于分支点面前，也就是机械手旁边的三台一组的浮游兵器上。破门路上若其中一道失败（穿过时没有效果声即为失败），四道门之后将迎来BOSS战；若全部成功将跳跃至时空隧道，穿过时空隧道后会跳过BOSS战直接任务完成。

非隐藏路线的BOSS是变形机械人，开始会用左右手依次向玩家挥动，眼侧两支炮管会向玩家发射激光，此时适当往反方向回避即可，期间还会使出飞拳攻击，不过威胁不大。其弱点位于眼部，破坏眼部之后BOSS露出内部的头部，这时BOSS会投出铁板或不断挥动双臂，其挥动时在中央位置即可完全回避，其弱点依然是眼部。之后斯利皮会上前攻击，若能够在其被BOSS拍飞之前将BOSS击坠可以选择进入“マクベス”，反之进入“タイタニア”。注意若斯利皮被拍飞，玩家同样无法获得勋章。

4.ソ-ラ

作战完成条件	关卡结束自动完成任务，无分支
勋章条件	全队员未被击坠&100HIT以上
金币条件	金：110HIT 银：100HIT 铜：50HIT

流程较短，但十分危险的一关，留意空中的火球之余还要注意不能低空飞行，因为熔岩地形会徐徐削减装甲，如果队友机完成上一关后装甲值不足很可能在这里坠毁，从而失去获得勋章的机会。迎面飞来的熔岩可以射掉，会掉出各种道具，其中炸弹还特别多，由于本关HIT赚取并不容易，因此看见敌群就不要吝啬炸弹了。如果玩家是完成“カタリナ”进入此关的话，之前的“贝鲁（ビル）”还会送来道具。路上有不少火鸟，用蓄力攻击或炸弹同时消灭赚取分数吧，往隆起的岩浆发射蓄力攻击有时候也可以引爆多个岩石赚取HIT数。

BOSS战先攻击其两臂，然后再攻击头部即可，BOSS除了用手臂向玩家攻击外，还会扬起大量的石头，由于破坏石头较容易获得银色戒指，因此不必担心装甲问题。BOSS两臂被破坏后会不断往周围喷出火焰，不过也不难回避，口中吐出的岩石还会出现金色戒指。将BOSS击败后下一关将进入マクベス。



4.ゾネス

作战完成条件	破坏所有警报器
勋章条件	全队员未被击坠&250HIT以上
金币条件	金：290HIT 银：250HIT 铜：150HIT

本关的敌人HIT奖励都很高，但相对勋章获得条件也较为苛刻，多用蓄力攻击赚取HIT数吧。成功破坏路上所有的探照灯将可以选择“セクタ-Z”路线，否则进入“マクベス”。探照灯未触发警报前每破坏一个可



以奖励2HIT，一旦有一个探照灯错过，所有探照灯都会变成警报的红色，这时破坏只能获得1HIT，因此要获得勋章，就要尽量把探照灯一个不留地破坏。在石群路上“恰托（キャット）”的战机会作为友军帮助玩家破坏探照灯，但只会破坏第5个和第6个，因此也不能过分依赖。此处地形比较崎岖，可以用炸弹同时破坏多个探照灯以降低风险。检查点之后的敌方舰群有不少敌人和物资，不要错过。BOSS战前会出现水雷阵，此时要靠右边飞行，不然玩家会受到不少的伤害。

BOSS战玩家需要用炸弹才能奏效，但由于拦截两侧的炮台射出的炮弹可以捡取炸弹，因此不用担心炸弹问题，及时破坏BOSS投落水面的水雷有机会获得银色戒指，装甲不足的情况下就要充分利用了。先破坏上方左右的两个烟囱，不然两侧的炮台即使被破坏，BOSS也会潜入水中修复。当BOSS潜入水底时要留意其铁球攻击，由于铁球发射位置在水底，玩家无法判断其发射角度，要尽量左右移动，不要在同一方向停留太久。成功破坏两个烟囱后，先用炸弹破坏其中一个大炮口，BOSS会转向用中央的吊臂修复炮口，这时用炸弹不断攻击吊臂将其破坏后，炮口就无法再次修复。再次破坏两边的炮口后BOSS就剩下中央本体，这时用激光也能对其造成伤害，注意BOSS这时会左右喷射火焰，要看准时机往上下躲避，同时不断攻击BOSS，破坏本体后完成任务。

5.タイタニア

作战完成条件	关卡结束自动完成任务，无分支
勋章条件	全队员未被击坠&150HIT以上
金币条件	金：180HIT 银：150HIT 铜：80HIT

本话玩家要操纵坦克“陆地霸主（ランドマスター）”，L+R可以短时间漂浮在半空、L/R侧移、两次L或两次R可以浮空，这三种动作都会消耗气槽。地面上的蜘蛛形地雷可以用蓄力攻击将其破坏，但较大的地雷则只能躲开了，路上的石柱不时会掉下来，适当加速或漂浮吧。路上的大型敌人一台可以获得4点HIT数，要获得勋章这些敌兵觉得不能错过，此外投石的路上破坏石头也能获得HIT数，这时不妨用蓄力攻击。BOSS战先要先破坏其除抓住斯利皮以外的所有手部，待斯利皮逃脱后再将剩余的手破坏掉，之后就能攻击其弱点的心脏了，3DS模式下一发炸弹甚至可以将其直接秒杀。若BOSS使用甩尾攻击，可以让坦克漂浮予以回避。其放出激光时要左右翻滚版边。BOSS可能会重新组合手部，这时要再次破坏所有手部再可以攻击其心脏。坦克不算太灵活，由于本话可以捡取不少的炸弹，遇上多敌人可以用炸弹赚取HIT数，完成后将进入新关卡“ボルス”。

5.マクベス

作战完成条件	解除8个安全装置，切换开关让BOSS自爆。
勋章条件	全队员未被击坠&150HIT以上
金币条件	金：180HIT 银：150HIT 铜：80HIT

和タイタニア一样，本关玩家要驾驶坦克展开战斗，破坏火车可以获得一定的HIT数，火车上抛下的石头可以用蓄力攻击同时破坏。破坏刚开始附近的炮台后可以获得炸弹，因此可以用炸弹同时破坏出现石头、和战机以及炮台，然后捡取新的炸弹。留意关卡中段通道内的几个铁栏，需要用L+R以漂浮躲过。检查点后游戏会提示打开铁路左右的8个安全装置，击中这些柱状的安全装置，上面的红灯就会转变成绿灯,其中第5个的位置比较隐蔽，玩家可以参考下图。



途中BOSS将会从火车上出现攻击玩家。若能够将全部安全装置打开，总开关将会出现（左右各四个绿灯，中间出现拉杆的装置），击中总开关后铁路路线将会改变，而BOSS将被火车拖进基地直接消灭、额外奖励50HIT的同时完成任务，之后玩家将可以在下一关选择“エリア6”。

若途中错过一个，总开关将不会出现拉杆（而旁边亮起的红灯表示玩家尚未打开的开关），此时只能将BOSS打倒，而下一关也只能选择“ボルス”。BOSS的弱点在头部和尾巴，开始会投出大量的铁柱拦截玩家，这时要破坏铁柱制造空位，其向玩家俯冲时要尽快左右翻滚回避，注意稍后会有不少敌机以及炮台出现增援，因此玩家也不必急着打倒BOSS，将可以先清除杂兵以赚取HIT数，当BOSS张开双翼的时候是准备用机翼射出激光，激光范围极光，但正中央是攻击盲点，因此不必慌张，击坠BOSS后完成任务。

5.セクターZ

作战完成条件	击落全部6个导弹
勋章条件	全队员未被击坠&100HIT以上
金币条件	金：110HIT 银：100HIT 铜：60HIT

刚开始先消灭四周不断增援的敌机群，其中一些敌机还会掉落金色戒指，破坏漂浮在宇宙的箱子也能赚取2HIT。清除一定数量敌机后会出现大型导弹，若能击坠所有导弹，将可以选择“エリア6”路线，反之有一颗导弹击中我方战舰，任务都会结束并进入“ボルス”。破坏3个导弹后恰托会前来帮忙“抢分”，由于破坏一台导弹可以赚取10HIT，若为了获得勋章，无论如何都要由自己亲手将导弹破坏。



6.エリア6

作战完成条件	关卡结束自动完成任务，无分支
勋章条件	全队员未被击坠&300HIT以上
金币条件	金：400HIT 银：300HIT 铜：180HIT

本关可以获得额外HIT数的敌方单位有许多，但并不是每个都适合打。刚开始会有大量的宇宙机雷，这里玩家可以用两个炸弹换取40以上的HIT数。飞碟型设施比较难破坏，且只有3HIT奖励，应优先攻击其余的战机单位，避免造成浪费，若没有其他单位时，攻击飞碟应尽量减速，可以延长攻击的时间。中段佩比会遭到大量追踪导弹的袭击，这时要用连射尽快帮助解围，否则佩比可能会被击坠。后段的战舰区域是赚取HIT数的好地方，注意敌方的战舰一台有5HIT，但也不容易破坏，旁边的炮群虽然无法锁定，但玩家可以手动瞄准，用蓄力攻击同时破坏的奖励往往比破坏一台战舰要多，并且还可以腾出时间兼顾攻击其他敌机。



BOSS打法为先破坏外部三个机械臂，留意机械臂的攻击，不能单纯地左右旋转，当横扫过来的时候就要往上下移动或者翻筋斗。三个机械臂破坏之后BOSS就会放出大量导弹，导弹有机会出现银色戒指；之后BOSS就会打开内部装置对机械臂进行修复，这时玩家要瞄准三个带电的部位进行攻击就能对其造成伤害。破坏两轮带电部位后BOSS中央的圆形部位会变成红色，并新增激光攻击，其威力高且带追踪效果，其发射时有蓄力动作，开始先立即左右回避，然后再不断往画面四个边角旋转回避；此外原来的导弹群攻击有时也会变成放出敌机。中央变成红色后，再次打开内部破坏3个带电部位就能用激光攻击中央部位给予其大伤害了。击败BOSS后会直接就进入最终关ベノム。最后注意BOSS的奖励存在浮动，多的时候奖励10HIT、少的时候只有2HIT，因此要获得勋章，BOSS战前最好能够达到300HIT。



6.ボルス

作战完成条件	关卡结束自动完成任务，无分支
勋章条件	全队员未被击坠&150HIT以上
金币条件	金：190HIT 银：150HIT 铜：120HIT

主人公率领众人进攻敌方要塞，破坏所有电柱后防御罩将会解除，由于要塞在自旋转，要多用加速上前追击电柱，注意飞行高度，不要被电网碰到；另外电柱两旁的对空炮有激光能源、金、银戒指等好东西，不要错过。之后要塞会放出大量敌机，这些战机AI较高，会故意减速对玩家进行反咬尾，击倒一定数量后中央就会露出巨柱，其四周的黄色部位是弱点，破坏一个可以获得10点HIT数，但不要太快将黄色部位全部破坏，这样会导致完成任务，留1～2个然后将周围不断刷新的战机击坠，赚够HIT数再全部破坏吧。若玩家之前的路线中没有经过“フィチナ”，在这里星狼小队会以敌方增援出现。完成任务后进入最终关“ベノム1”。

7.ベノム1

作战完成条件	关卡结束自动完成任务，无分支
勋章条件	无
金币条件	金：180HIT 银：150HIT 铜：120HIT

刚出来整个屏幕都是敌方战机，充分利用蓄力攻击和炸弹赚取分数吧，在BOSS战前这里是赚取分数的重要场所，尽量不要放过任何敌机。该场景分岔路不少，而且存在各种狭窄地形，要注意回避。BOSS前会有三波石柱攻击，第一波要飞上画面上方左右回避；第二波推荐在左或右方上下回避；最后一步可以在左边或右边的石柱缝隙中穿过。进入内部后巨人BOSS会不断逃跑，并利用巨大的身体制造地震，从而制造各种地形障碍，这里非常考验玩家的操作，先将BOSS身体的石壳破坏后再攻击头部的石壳，之后BOSS的装甲槽才会显示，这时地形会变得复杂，要利用加速在其弄坏地形前上前攻击，也能减低风险。击倒巨人BOSS后进入第二阶段。

完成第一阶段后福克斯将独自一人深入敌阵，这时最终关进入第二阶段，注意进入该阶段后，即使重新挑战也无法进入第一阶段，若最终关完成前未获得足够HIT数，且希望获得勋章，就要考虑一下在此前重新挑战了。在长廊一边捡取道具一边听最终BOSS说话，之后正式开始最终BOSS战。攻击其双眼使其暂时停止行动，然后集中火力攻击两只手的机械部分。最终BOSS会用手不断挥拍玩家，还会将玩家吸入口里再喷出来，注意被吸入后战机机翼会受损，其吸气时要迅速往左右飞行逃离。其眼睛被击中出现硬直后会用手指放出电光，攻击范围较大，可以往BOSS反方向并加速上前以躲避攻击。两手都破坏后就会露出机械形态的头部，这时不断攻击BOSS眼部即可将其破坏，待福克斯脱离后任务完成，通关。





7.ベノム2

作战完成条件	关卡结束自动完成任务，无分支
勋章条件	全队员未被击坠&200HIT以上
金币条件	金：220HIT 银：200HIT 铜：120HIT

如果从“エリア6”进入“ベノム”，那第一阶段将没有任何杂兵，因为星狼小队将驾驶更强力的战机作为敌人在关卡开始出现。新型战机的动性非常高，且蓄力攻击和炸弹对其无效，当我方队员遭到咬尾时，其咬尾的敌机就是最好的攻击对象，因此要随时留意雷达显示我方友机的位置。如果杀敌速度够快，一台高性能敌机就可以获得1+50HIT，由于随时间的拖延奖励HIT数会减少，因此要尽快击倒四机才有机会获得勋章。四台敌机与我方为1对1缠斗，而其中“沃尔夫（ウルフ）”则针对玩家的战机，如果能在他们刚出击前将沃尔夫直接消灭，就很大机会在第二阶段前获得204HIT。若我机遭到沃尔夫的咬尾，应采用翻筋斗或U形翻转摆脱，制造迎面或对其咬尾的攻势一口气击倒。全部击坠后进入第二阶段。

该路线的第二阶段在正方形的通道中飞行，左边分支可以获得激光能源和炸弹。BOSS的第1形态与之前打法相同，重点是第2形态，对比之前要难得多，这时BOSS只剩下眼睛和头脑，不同于之前的机械形态，该形态会将眼睛与头脑分开，用紫色电光相连，电光范围非常大，玩家要注意不要碰到，其眼睛也会对玩家进行射击，小心被咬尾，每破坏一只眼睛可以获得5HIT。当眼睛消失时BOSS会用头脑靠近玩家战机，然后用神经触捆绑我机从而造成伤害。并且会瞬间转移，玩家这时尽量不要靠近头脑，危急时应用翻筋斗或U形翻转躲开。其弱点位于地图显示BOSS的红色位置，即大脑稍下一点的小脑，击坠后将额外获得10HIT奖励。击败最终BOSS后敌方大本营正渐渐崩坏，这时主人公的父亲驾驶战机突然出现，玩家跟随其战机飞过通道就能到达出口，注意要跟紧一点，否则剧情前的通道可能会爆炸，我机就会直接坠毁。主人公成功脱离之后，父亲却再次消失在茫茫的星海之中……通关。



The End

TALES OF THE ABYSS
テイルズ オブ ジ アビス

如果有玩家是从掌机上才知道"《传说》系列"的，那么现在将是这位玩家体验不朽名作的最佳机会。耐人寻味的培养要素，花样百出的收集要素，爽快无比的战斗系统，引人共鸣的故事情节，一起铸就了这款RPG史上的经典作品。游戏的剧本是对于生存意义的探讨，一波三折，感人至深，特别是主人公的成长经历可以说是深深印在了每个玩家的心里，非常能够引起共鸣。本作绝对值得一个RPG爱好者进行体验。

文 白菜

SPG	深渊传说			
	テイルズ オブ ジ アビス			
	NBGI	2011年6月30日	日版	1人
	6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

系统详解

移动中

键位	大地图	迷宫
十字键	↑调出世界地图；↓切换现在位置；←or→切换周边地图表示	←or→改变角色面朝方向；R+←or→切换缪行动
滑杆	跑动；B+滑杆为走动	跑动；B+滑杆为走动；R+滑杆为切换缪行动
A	进入城镇与迷宫；调查	对话、调查
X	打开菜单	打开菜单
Y	–	进行缪行动
L	旋转视角	–
R	旋转视角	十字键or滑杆+R为切换缪行动
START	进行杂谈	进行杂谈

战斗中

键位	功能
十字键↓	切换操作模式
十字键→	发动OVL
十字键←	否决使用道具提议
滑杆	跑动；L+滑杆为自由移动；咏唱谱术中为移动光标，切换目标对象
A	通常攻击
B	滑杆+B为术技发动
X	打开菜单
Y	防御
L	L+滑杆为自由移动
R	切换目标对象
START	暂停游戏

菜单解说

在大地图、城镇与迷宫中，按下X键就能打开游戏菜单。在主菜单界面中可以确认角色的HP、TP以及等级等等状态，另外也可以改变参加战斗的角色以及排列顺序。接下来就详细介绍下各个选项的作用。

术・技

在移动中可以使用回复术。另外在战斗中，玩家控制的角色只能使用登录在快捷指令上的术技，因此最好事先好好设置。3DS版在原PS2版的基础上增加了触摸屏，在术技登录界面一直往下按，切换界面后就可以进行触摸屏快捷键的登录。如果在此登录了其他角色的术技，就等同于在战斗中让该角色使用此术技。

术・技的特征

角色可以通过消耗TP使用术技。大致上近距离的战士系角色多修得技，而远距离的法师系角色多修得术。以下将详细介绍两者的特征。

技：技的特点是输入指令后立刻就能使出。按照种类来分的话，技可以分为特技与奥义两种。特技的特点是威力中等，消耗TP少；而奥义的特点是威力高，但消耗TP多，所以要根据情况选择使用。技之间是可以进行连携的，通常攻击之后可以随时取消使出特技与奥义，形成连续攻击。另外奥义也可以用来取消特技，但是取消在特技后使出的奥义只有平时80%的伤害。在战斗中，以技连携对敌人进行攻击的话，可以使敌人一直处于受创状态中无法恢复，连携到奥义部分时虽然威力有所下降，但换来的是更长的攻击时间，因此在TP允许的情况下应该积极进行连携。

术：术与技的不同之处在于输入指令后还需要一段咏唱时间，而这段时间中咏唱者如果受到攻击就会被中断咏唱，因此战士系的角色要注意保护咏唱者。另外途中想要自行中断咏唱的话，按下Y键就可以了。咏唱谱术时可以用滑杆决定目标，中途可以多次改变。

秘奥义：学到AD技能"スペシャル"后，进入OVL状态下，在奥义、上级谱术又或是FOF技中按住A键不放，就能使出威力极大的秘奥义。

全角色隐藏秘奥义

卢克

ロスト・フォン・ドライブ：2周目以后可以使用。装备"ロ—レライの键"的情况下，HP为红色时（小于15%），在OVL状态中同时按下YBA三个键。一场战斗中只能使用一次。

アカシック・ト—メント：在伊昂同行的情况下，秘奥义命中敌人后按住A键不放。

阿妮斯

十六夜天舞：2周目以后可以使用。在秘奥义"杀剧舞荒拳"中按住A键不放。

フィ—バ—タイム：2周目以后可以使用。"ラックラック"的使用次数超过100次，在OVL状态中，且HP满时使用"ラックラック"。一场战斗中只能使用一次。未能杀死敌人则支付20000G。

缇娅

フォ—チュ—ン・ア—ク：2周目以后可以使用。习得所有的谱歌，并使用次数均在50次以上，在OVL状态中咏唱"ジャッジメント"。攻击命中后再按住A键不放。

凯

闪霸瞬连刃："绝破十字冲"使用次数超过200次，装备宝剑ガルディオス的情况下，在HP50%以下时进入OVL状态，使用"绝破十字冲"发动。

杰德

インディグネイション：2周目以后可以使用。上级谱术"サンダ—ブレ—ド"使用次数超过200次，在OVL状态中持续按住→方向5秒。一场战斗中只能使用一次。

娜塔莉亚

ノ—ブル・ロア—："ピアシスライン"使用次数超过150次，装备エルヴンボウ的情况下，OVL状态中使用"ピアシスライン"发动。









装备

这里可以改变角色的装备。将光标对准装备按下START键，还能查看该装备的具体数值。注意有些装备上附有属性，好好利用可以让战斗的难度降低不少，具体情况请参照后面的属性说明部分。

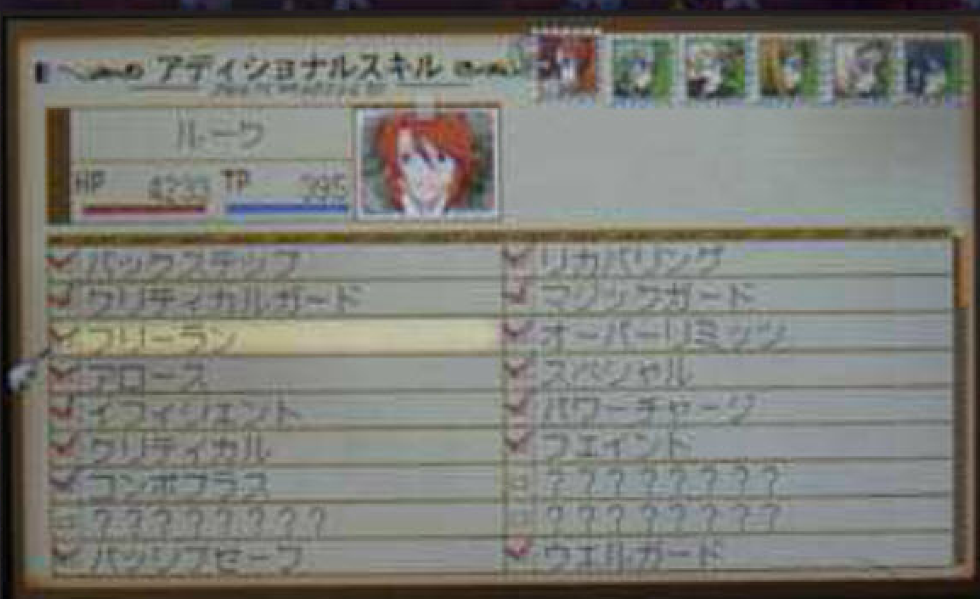
アイテム

在游戏过程中可以获得的道具汇总。道具种类从左到右分为可以使用的"道具"、可以装备的"武器"、"防具"、"饰品"、料理用的"食材"以及剧情获得的"贵重品"，按下L或是R键可以在道具种类中进行切换。除了特定的贵重品以外，同名道具原则上最多只能携带16个。

バトルカスタム

在这里可以进行AD技能的设置，响律符的装备，作战变更以及FSチャンバ—的装备。

AD技能



当角色的等级，又或是通过装备响律符后提升等级的奖励值到达一定值后，角色就会习得各种各样的AD技能。在"ADスキル"菜单下将该项技能打勾，就能使其生效了。但是越是强力的AD技能越是需要大量的奖励值，因此在一周目游戏中想要习得所有的AD技能可谓难过登天。以下推荐几个从初期就最好习得的使用AD技能。

AD技能	习得必须条件	说明
コンボプラス	物攻70	这个技能一共分4个阶段，每个阶段能够让角色的通常攻击次数+1，最大可达到+7。由于通常攻击的使用率非常高，因此尽量让近战角色习得
ライフアップ	成长20	让HP最大值在战斗后一定几率提高的AD技能。虽然每次上升值只有0.5%，但是在初期就习得的话，积少成多也会带来不可忽视的提升
タ—ンレス	物攻60、敏捷60	习得这个技能的话，就可以实现奥义→特技的逆向连携。如果再加上让特技之间能够进行连携的"キャンセラ—"，技连携的组成就会变得非常丰富
アイテムスロ—	物攻40	让消费道具可以对同伴使用。技连携中或是术咏唱中时操作者无法使用道具，此时就可以用这个技能来进行援护了
スペルエンド	谱攻30、成长30	消除谱术发动后的硬直，可以立刻行动。不管是继续进行下一次咏唱，还是追击受到谱术攻击陷入僵直的敌人，都是非常好用的

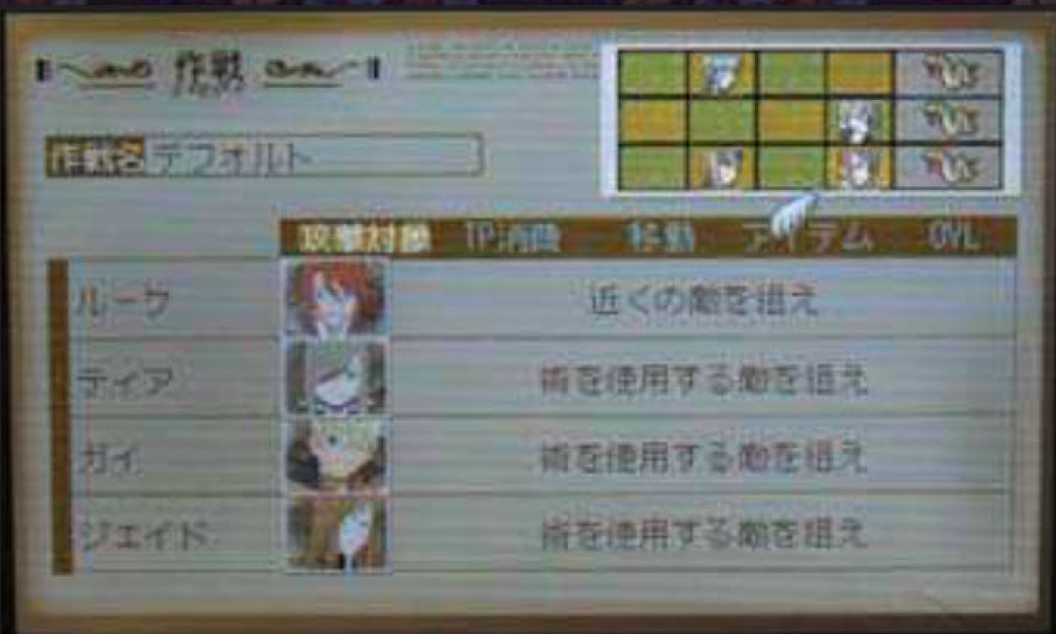
响律符

装备响律符后，角色等级提升时，将会根据装备响律符的成长侧重点不同，为角色增加不同程度的成长奖励值。由于成长奖励值的累积也关系到部分AD技能的习得，因此选用的响律符有一定的讲究。后文将会推荐各角色选用的响律符，详情请确认。

作战

战斗中设定为自动战斗的角色，将会遵循玩家在这里设定的细节进行战斗。设定的内容分为攻击对象、TP消费、移动、道具以及OVL五个种类。这里最好是详细进行设定，直到自己满意为止。

另外在作战设定菜单下按X键，可以进行队列的设置。这里的队列将决定角色初期登场所处的位置。将近身战斗系的角色放置在敌人附近，远程战斗系的角色尽量远离敌人是最基本的原则。



FSチャンバ—

将FSチャンバ—装备在术技上，使用该术技就会触发FSC Effect，获得各种相应的效果。FSチャンバ—大致上分为红、蓝、绿、黄四种颜色。红色能够直接提高术技的效果（伤害、回复量）；蓝色能够提升吹飞敌人的程度或是术技的效果变化时间；绿色能够给术技追加效果，并减轻TP的消耗；黄色则可以在无色FOF中使出强力的FOF技。

FSC Effect的发动率与FSチャンバ—的成长度相关。每使用20次该术技，装备在上面的FSチャンバ—就会得到一个阶段的成长。最终使用次数超过100次后，发动率也将提升为100%。成长共计6个阶段，中途每次卸下FSチャンバ—，它在该术技上的成长度都会退回该阶段的最初程度。

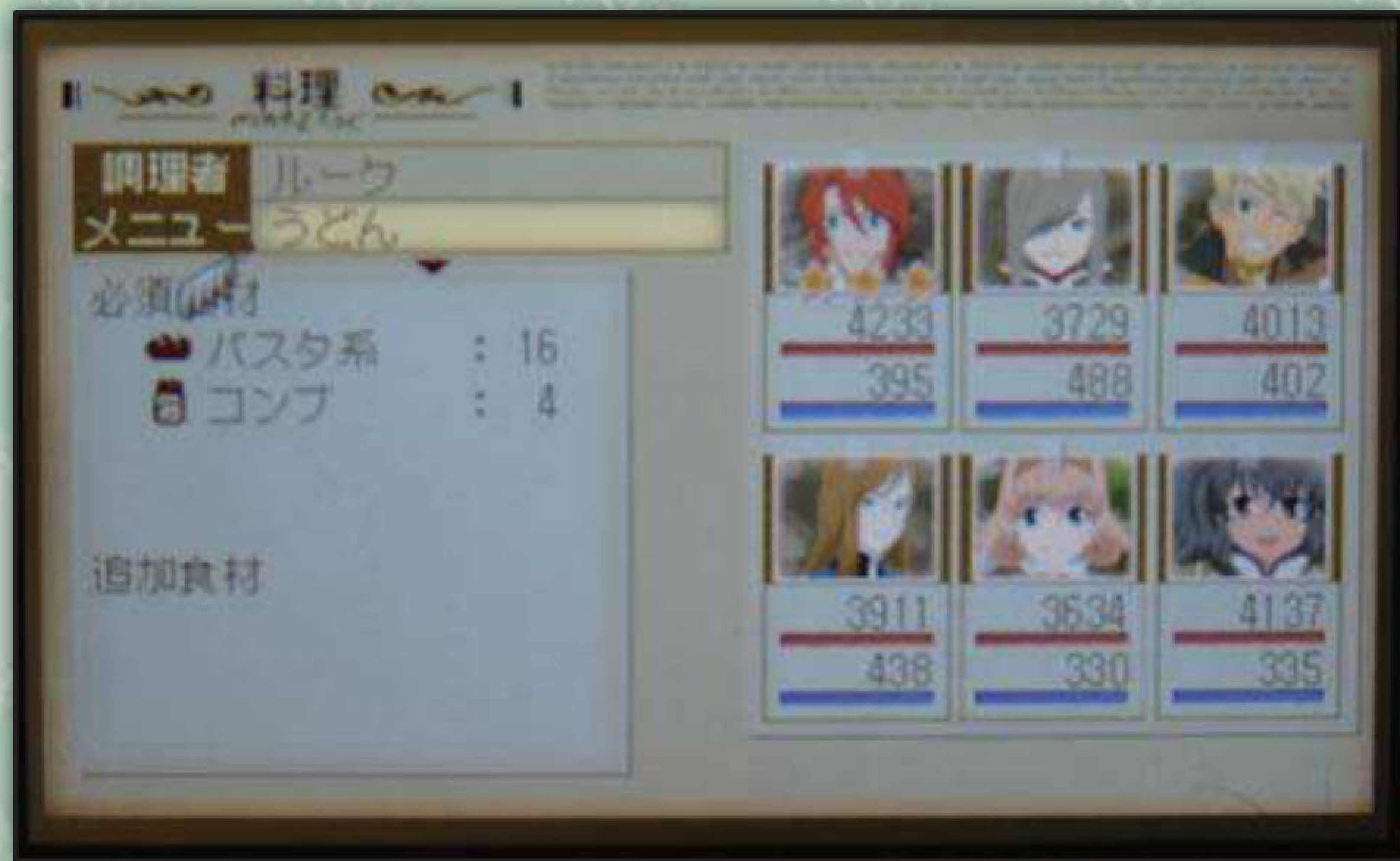


料理

在得到“食谱（レシピ）”与相应食材后，就可以制作料理。基本上，料理都是回复HP、TP，或是一时增加角色状态，回复异常状态的效果。但是消费道具一共只能带16个在身上，而料理则能极大程度保持队伍良好状态，且节省回复道具。

进行料理时，根据配方会自动选择好必须食材。而另外还有追加食材与固有食材，根据制作料理的角色的熟练度会改变食材，得到的效果也有区别。使用了追加食材的料理效果会加大，而使用了固有食材的料理效果则会达到最高。

料理也分为成功与失败，失败之后的料理会加上“マズイ”或是“こげた”之类的前缀，正面效果下降到1/5。但是绝对不会产生负面效果，所以不断进行挑战吧。不管成功还是失败都会增加料理的熟练度，熟练度越高，则越不容易失败。



ステータス

除了可以确认角色的各项基本能力数值外，还可以进行称号的变更。不同的称号会给角色带来不同的能力加成，获得新称号时最好去确认一下。

角色能力说明

项目	说明
Lv.	角色现在的等级
EXP	至今为止获得的经验值总值
NEXT	提升至下一等级还需要的经验值。等级越高则需要的经验值越多
HP	角色的生命现有值与最大值
TP	使用术技时必须消费的术技值
OVL	现阶段的OVL量。战斗中蓄满时，按下十字键→可以发动
物理攻击力	使用武器与技时的攻击力
物理防御力	对于敌武器攻击的防御力
谱术攻击力	使用谱术时的攻击力
谱术防御力	对于敌谱术攻击的防御力
敏捷	战斗中的速度。该数值越高，战斗中的移动速度越快，会心一击率越高
成长ポイント	到达一定值后能够习得特定的AD技能。必须装备响律符升级时才会累积
攻击属性	附加在物理攻击上的属性，一般来自于武器的附加属性
耐性属性	对属性攻击的耐性，一般来自于防具的附加属性
运	在旅店住宿后会随机变动。该数值越高，在探索地点能够得到越多的道具，料理成功率越高，战斗时AD技能与FSC Effect发动率也越高

ライブラリ

这里可以进行“履历（あらすじ）”、“世界地图（ワ-ルドマップ）”与“收藏记录（コレクタ-ブック）”的确认。

システム

在这里可以进行“存档（セ-ブ）”、“读档（ロ-ド）”、“设定（コンフィグ）”，以及查看“游戏记录（レコ-ド）”。在迷宫中，存档只能在记忆阵处进行，除此以外的操作可以随时进行。

战斗相关

“《传说》系列”最引人注目的便是战斗系统。下面将详细解说本作战斗方面的注意事项。



遇敌

城镇中是不会遇敌的；大地图上和迷宫中，敌人都是可见的，接触到才会触发遇敌。当故事进行到中期，队伍人数达到5人以上后，如果被迷宫中的敌人接触到背部，则会触发“不意打”，此时参战的角色将从同伴中随机选取4名。这是非常危险的情况，请尽可能地避免。

战斗操作模式

手动（マニュアル）

获得道具“テクニカルリング”后开启该模式。行动不受限制，角色可以按照操作随心所欲地行动。但是攻击与防御方面都没有辅助，需要玩家高水准的确切操作。

半自动（セミオ-ト）

初期模式，操作的角色会自动调整攻击时与敌人的间距，以及进行自动防御，适合初学者上手。

自动（オ-ト）

角色操作全部交由AI完成，玩家只需进行菜单选择以及道具提案的否决。因为角色无法进行细微的行动，在面对BOSS级强敌时会陷入苦战，因此只推荐给不擅长动作游戏的玩家。

自由移动

习得AD技能“フリ-ラン”后，按住L键推动滑杆，就能进行自由移动。利用这个操作可以简单地移动到目标身后进行夹击，又或是吸引敌人让我方咏唱的谱术能够轻易命中敌人。总之是个实用价值很高的操作，大家务必要多多习惯。

攻击行动

通常攻击配合滑杆方向能够做出不同效果的攻击，可以根据战场的情况有效活用。

通常攻击指令	说明
A	速度最快的通常攻击，特点是攻击后硬直小，非常好用
←or→+A	上挑斩攻击，可以打到低空的敌人。命中时会造成敌人短暂浮空，适合用来追加连技
↑+A	对空攻击，能够打到高空的敌人
↓+A	横斩攻击，特点是能够打到横向敌人的范围攻击
跳跃中A	跳攻击，在空中进行攻击。装备AD技能“ハイコンボ”后也能追加攻击

防御行动

虽说攻击就是最大的防御，但一次性面对大量敌人，又或是强力的BOSS时，还是免不了进行防御的。按住Y键就能进行通常防御，此外还有一系列防御相关行动，大家可以查看以下说明。

防御行动指令	说明
Y	防御，可以减轻物理攻击的伤害，但对谱术攻击没有效果
Y+←	急退，不改变朝向而快速进行后退回避的行动，特征是能够快速进行反击
Y+→	会心防御，一边前冲缩进与敌人的距离一边防御，可以大幅度减轻物理伤害，但对谱术攻击没有效果
Y+↓	谱术防御，减轻谱术攻击的伤害
Y+↓	习得奥义“粹护阵”后，大幅度减轻所有攻击的伤害，消耗TP30
遭到吹飞时Y	受身，被吹飞中按下Y键能在空中恢复体势

属性与FOF

战斗中存在属性。如果攻击敌人的弱点属性将会给敌人带来极大的伤害，相反对属性攻击装备上相应的耐性防具，则能够大幅降低伤害，这是让战斗变得轻松的方法。



FOF则是属性攻击的进一步利用。当战场上出现属性的攻击时，就会生成一个黄色的光环，这就被称为FOF。一开始的FOF是无色的，当不断使用同一属性的术技时，FOF就会变化为相应的属性。此时在FOF的范围内使用特定的招式，该招式就会一时进化为特定属性的强力FOF技。FOF的持续时间是根据引发的术技来进行区别，技引发的情况下持续存在2秒，下、中级谱术存在5秒，上级谱术存在4秒。在不习惯的时候就用谱术来引发吧。

角色主要的属性对应技

属性	术技
火	魔王绝炎煌（卢克）、アピアース・フレイム（缇娅）
水	スプラッシュ（杰德）、アピアース・アクア（缇娅）
风	连涛雷光弹（阿妮斯）、雷神剑（卢克）
地	ロックブレイク（杰德）、アピアース・グランド（缇娅）
光	ホーリーランス（缇娅）、リミテッド（阿妮斯）
暗	ナイトメア（缇娅）、ネガティブゲイト（阿妮斯）

※光之FOF同时拥有火与风的属性，暗之FOF同时拥有水与地的属性。

OVL

习得AD技能“オーバーリミッツ”后，战斗中OVL槽满时，按下十字键→就能进入OVL状态。该状态下受到的所有伤害减轻，角色不会产生受创硬直，术技不会被中断，可以单方面地强行进行攻击压制。另外已经习得AD技能“スペシャル”的话，还能在OVL状态下使出威力极大的秘奥义。但是每次只能有一名角色进入OVL状态。



增加OVL槽的方法主要有以下4种：攻击敌人或是遭到敌人攻击；使用AD技能“アロース”；食用特定料理；装备特定称号。

角色培养

本作由于响律符的存在以及AD技能的多样性，角色的培养方式可以说是千变万化。以下给出的是角色的推荐培养方式以及简单分析，希望能为大家起到参考作用。

卢克

为了发挥其强力近战的特点，首先要优先装备提升物理攻击力与物理防御力的响律符。到了中期之后，为了提升带属性的奥义（例如“雷神剑”）的威力，最好是将谱术攻击力提升20，习得AD技能“インエレメンタル”。

推荐装备响律符

等级	响律符
Lv.5～6	ストレ
Lv.7～27	ストイル
Lv.28～38	ノーレド
Lv.39～44	メジストレ
Lv.45～54	フォルアルカ
Lv.55～60	レープハフド

缇娅

大部分时间装备提升谱术攻防的响律符就没问题了。不仅能够提升远距离的战斗能力，也能够习得谱术相关的AD技能。但是这样一来能够习得的AD技能不多，因此最好也带上敏捷一起培养。同时提升这三项能力，在中期之后就能够习得“スペルボルテージ”这类强力的AD技能了。

推荐装备响律符

等级	响律符
Lv.1～13	ノーレ
Lv.14～21	ノービレ
Lv.22～43	フォルノーレ
Lv.44～56	フォルスピリト
Lv.57～60	ルナティート

杰德

跟缇娅一样，同时提升谱术攻防和敏捷，就能够习得大量强力的AD技能了。杰德在此基础上，为了提升“天雷枪”等等属性物理攻击的伤害，最好将物理攻击提升20，习得AD技能“インエレメンタル”。这个技能将是攻击敌人弱点的关键。

推荐装备响律符

等级	响律符
Lv.1～18	ノーレド
Lv.19～29	スピリト
Lv.30～44	フォルアルカ
Lv.45～50	アルカート
Lv.51～60	ノーレシード

阿妮斯

术·技两方面都能灵活运用是阿妮斯的优点，因此理想的培育方法就是全属性平均提升。如此一来，远近战两方面的必要AD技能都能习得。

推荐装备响律符

等级	响律符
Lv.1～18	スピリト
Lv.19～26	フォルストレ
Lv.27～36	フォルバルラ
Lv.37～47	メジシルト
Lv.48～60	バルラッシード

凯

为了提升近距离战的攻击力，培养时应该着重于物理攻击力和敏捷。这样一来就可以学到“ハイコンボ”或是“ターンレス”之类的AD技能来提升攻击的质量。

推荐装备响律符

等级	响律符
Lv.1～23	アルカ
Lv.24～26	フォルシルド
Lv.27～32	フォルストレ
Lv.33～43	フォルスピリト
Lv.44～60	ストレッシード

娜塔莉亚

提升谱术攻击力是习得谱术相关AD技能的必须条件，因此即使是完全不能使用攻击谱术的娜塔莉亚，最终也最好提升到40上下的谱术攻击力。除此之外，再提升谱术防御力与敏捷，以及增加技攻击力的物理攻击力就行了。

推荐装备响律符

等级	响律符
Lv.1～13	シルド
Lv.14～21	ストレ
Lv.22～34	ノービレ
Lv.35～45	メジアルカ
Lv.46～52	フォルノーレ
Lv.53～60	シルシード

流程攻略

由于这是一款移植作品，因此就不在剧情上大花篇幅说明，主要对流程进行解析。

音素——是构成人们生活不可缺少的物质。然而随着全新第七音素的发现，世界陷入了混乱。围绕着可以预言未来的第七音素，战争爆发了。生命枯竭、大地荒芜，终于被称为“瘴气”的毒素覆盖了整个星球。此时擅长预言的谱术士尤利亚出现，预言了几千年后的未来以及封印瘴气的方法，在她的指导下，人们将瘴气封印在了地下。之后两千年的时间流逝，如今的世界被预言所支配着。人们相信着尤利亚所预言的“从未有过的繁荣”，而开始追捧她所建立的罗蕾莱教团，以遵从预言生活为美德。

尤利亚所预言的“从未有过的繁荣”中有一位关键的少年，他的名字叫卢克·冯·法布雷，是齐姆拉斯卡·兰巴鲁迪亚王国的王位继承者。在小时候被敌国马鲁库托帝国诱拐过。之后为了保证他的安全，在屋子里被一直软禁着。对于他来说，这仅仅是无聊的一天的开始；然而对于世界来说，这却是命运开始动荡的时刻。故事就此展开——

外壳大地篇

巴奇卡鲁 卢克宅
（バチカル ルーク邸）

剧情概要 巴奇卡鲁是齐姆拉斯卡·兰巴鲁迪亚王国的首都。在这里，少年卢克在父亲法布雷公爵与国王的命令下，被迫过着足不出户的软禁生活。今天原本也是无聊的一天，直到卢克得知他的剑术师父梵的到来。

主线流程 离开房间后，进入中庭右转，进入右侧走廊后往下，在玄关与ラムダス对话，之后回到自己房间。剧情过后进入中庭左转，左侧走廊往下进入应接室发生剧情。之后与梵练习剑术，熟悉基本操作。剧情后强制移动到タタル溪谷。

Check Point

从第二次进入中庭到进入应接室的这段期间里，记得将屋子里的道具搜刮干净。进入应接室后就是连串的强制剧情，没有时间再去寻找道具了。右侧走廊向上的两个房间里各有一个果冻，左侧走廊向上的法布雷夫妻房间里有100G，不要错过。

塔塔尔溪谷
（タタル溪谷）

剧情概要 卢克与梵在练习剑术的时候，宅邸中突然出现了神秘的少女缇娅。她的杖与卢克的剑相交后，引起了被称为“超振动”的现象，两人被传送到了塔塔尔溪谷。缇娅对于将卢克卷入感到抱歉，承诺将他送回家中。

主线流程 在此地经过两场强制战斗后，遇到驾驶马车的车夫。与其对话后选择“いいよ”就会前往エンゲーブ。

Check Point

1.乘上马车的话就再也无法回到夜晚的塔塔尔溪谷，所以在搭乘前一定要先确认是否拿齐了所有的宝箱。夜晚的塔塔尔溪谷一共有6个宝箱，注意不要错过。

2.乘坐马车离开塔塔尔溪谷后，会有选项提问去エンゲーブ的方法。不管是搭乘马车还是徒步都不会影响剧情，选择搭乘马车则会节约时间，选择徒步则会有关于料理的解说指南剧情。

食料之村 恩格布
（食料の村 エンゲーブ）

剧情概要 听到车夫说这里是敌国马鲁库托帝国的领地时，两人才发现走错了方向。在恩格布下车后，另外想办法回到齐姆拉斯卡的两人，却被卷入了意想不到的事件。

主线流程 首先前往村子东侧的食材屋发生剧情，然后回到宿屋前发生剧情。接着在宿屋住宿，剧情之后准备前往北方的チーグルの森。

Check Point

1.村中只有ローズ夫人的宅邸中有一个宝箱，但是需要从后门进入才能拿到。

2.这里有两个支线任务。一个是在西侧村子的民家中发生的，完成女性的委托后可以得到一张食谱。第二个是食材店的委托，要求夺回被奇古鲁盗走的宝物。这个支线任务不仅能够提升恩格布的TLP（能够降低商店中物品售价的系数），也能够得到贵重品“コレクターブック”，因此一定要接受。

奇古鲁森林
（チーグルの森）

剧情概要 被错认为食材盗贼的卢克为了揪出真正的犯人决定前往奇古鲁森林。原来圣兽奇古鲁为了保护自己的同胞，只能偷盗食料来献给魔兽雷牙。众人与雷牙谈判不成，无奈只得将其消灭。



主线流程 出村后往北方前进进入奇古鲁森林，再次见到导师伊昂。调查大树下的苹果后发生剧情，之后缪加入队伍，可以使用缪行动。迷宫的最后会有一场BOSS战，中途杰德会成为同伴。之后回到大树中与长老对话，返回森林入口处发生剧情，前往战舰タルタロス。

迷宫解说 游戏中第一个正规的迷宫。看过伊昂的剧情后，首先向北前进，路旁左边石头下面有支线任务道具“秘密の小箱”，不要错过，拿到之后切记先回一次恩格布，完成该支线任务。往北边切换两个场景后会看到粉红色的奇古鲁，之后往前调查大树下的苹果就能触发剧情。缪加入队伍后，回到第一个场景，前往右上角的路线，用火烧掉藤蔓后可以找到宝箱，得到贵重品“Sフラッグ”，以后就可以改变领头角色了。接着回到大树下方的场景，烧掉东边树干做成桥之后就能够渡河了。下一个场景右边的路暂时走不通，直接往北边前进，烧掉树干做成桥。之后的岔路口左边有宝箱，右边则是进入洞窟。洞窟中顺着路走，看到记忆阵后存档，然后往上走就会进入BOSS战。

Check Point

1.与奇古鲁长老对话可以进行全回复。

2.与ライガ的BOSS战中，虽然BOSS非常强力，但我方只需要耗掉它一半的体力。之后杰德参战就能够将其轻松秒杀。

3.BOSS战后会得到一个道具，之后就能以手动方式操作战斗了。

陆上装甲舰 塔鲁塔罗斯
（陆上装甲舰 タルタロス）

剧情概要 刚刚才圆满解决了奇古鲁的问题，想不到立刻就被杰德逮捕了。了解两人跨越国境的理由后，杰德希望两人协力阻止两国之间的战争。而此刻神托之盾骑士团六神将却占领了这艘战舰，并将杰德的能力封印到了极其低下的程度。在凯的帮助下，众人最终成功逃离了战舰。

主线流程 熟悉舰内路线，回收一个宝箱后，与起始房间中的**マルコ**对话，选择“赖む”。之后发生剧情，杰德的等级变为Lv.5。夺还塔鲁塔罗斯失败后，众人脱出牢狱并离开塔鲁塔罗斯，之后剧情，凯加入队伍。接下来有一场强制战斗。晚上露营时与缇娅对话，再与缪对话，选择“……あぁ”，之后前往**セントビナ-**。

迷宫解说 杰德能力被封印剧情之后，顺着楼梯爬上最高层。在最左侧发生卢克的单挑剧情。剧情后从走廊的右上牢房出发（有绿色全回复记忆阵），首先前往右中的房间回收武器，接着前往右下的房间，挪开箱子后可以炸出通道（左下房间有三个宝箱，不要放过）。顺着楼梯回到战舰二层的右边出口处，发生剧情，离开塔鲁塔罗斯。

Check Point
1.杰德剧情后被强制降低为Lv.5，此时要注意检查杰德的战术设置，不要再让他冲在前面了。
2.塔鲁塔罗斯也是无法再次进入的迷宫，一定要回收全部宝箱。算上被夺走的装备的话，一共有6个。
3.离开战舰后，凯会剧情加入。为了迎接接下来的战斗，要立刻给凯装备上强力的武器。

城砦都市 圣托比那
（城砦都市 セントビナ-）

剧情概要 众人前往圣托比那与阿妮斯会合。但是这条街道已经处于神托之盾的占领之下。接到阿妮斯的信件后，众人决定前往第二会合地点。

主线流程 进入城镇之后，首先前往右上角有两名士兵把守的宅邸触发剧情。接下来回到入口处，剧情后前往宿屋住宿一晚，接着回到入口，就可以准备前往西南方的フ-ブラス川了。

Check Point
1.城镇往东北第二个场景的左下民家中，地面上的绿色笔记本是回复TP的食谱，记得一定要入手。
2.在这里住宿两次后，卢克会习得特技“瞬迅剑”。错过的话，在カイツ-ル或是カイツ-ルの军港住宿同样可以触发剧情。

弗布拉斯河流
（フ-ブラス川）

剧情概要 为了前往卡伊兹鲁，众人要穿越弗布拉斯河流。然而在这里等着他们的却是六神将之一，妖兽之阿丽艾塔。

主线流程 大地图上看起来像是被石柱包围的地方就是入口。首先向下有一场强制战斗，能听到FOF的说明。顺路来到第三个场景，与阿丽艾塔发生剧情后，就可以前往西南方向的**カイツ-ル**了。

Check Point
1.在水的FOF上使用卢克的“烈破掌”或是凯的“弧月闪”，就会变为水的FOF技。但是面对耐水的青蛙敌人就不要使用了。
2.被枯木遮住的宝箱，用缪火焰烧掉就行了。这里一共有10个宝箱。
3.与阿丽艾塔对话之后，直到后期前往デオ卡都无法回到北部。如果有恩格布和圣托比那的支线任务，最好先行完成。

国境之寨 卡伊兹鲁~卡伊兹鲁军港
（国境の砦 カイツ-ル~カイツ-ルの军港）

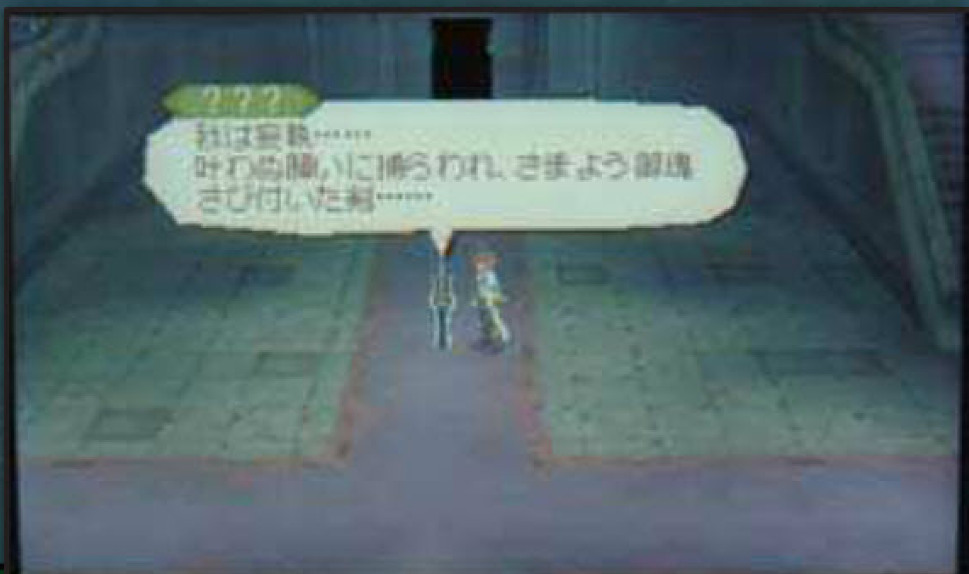
剧情概要 在缇娅咏唱的尤利亚谱歌的守护下，众人平安来到卡伊兹鲁，与阿妮斯成功合流。但此刻六神将之一，鲜血之阿修却出现在众人面前。关键时刻，卢克的师父梵赶到，制止了阿修。

主线流程 进入卡伊兹鲁后立刻发生剧情，之后前往宿屋与梵对话，得到贵重品“旅卷”。之后一路向南就可以来到卡伊兹鲁军港。在这里发生与阿丽艾塔的对话剧情后，准备前往东南方向的**コ-ラル城**。

Check Point
コ-ラル城虽说方向在军港的东南方，但实际上要先前往东北方向，绕过山脉后再向东南角落进发。

克拉尔城
（コ-ラル城）

剧情概要 在阿修的命令下，阿丽艾塔破坏了军港的船只并抓走了整备士。为了救回整备士，众人前往克拉尔城。



主线流程 进入大厅后会有一场强制不意打遇敌，之后就是攻略迷宫。击败BOSS阿丽艾塔后，再次回到卡伊兹鲁军港。

迷宫解说 进入大厅的强制战斗有不意打遇敌的教学。之后首先从右侧的阶梯上到2楼，往下绕到左边的走廊，将两个石像拉出来并排挡住去路。接着从左边的入口进入左阶梯回廊，用缪火焰定住蓝球幽灵后将其击败，拿到蓝色光球。将整个左区域探索完毕，拿完宝箱（Check Point1注意），回到大厅2楼的左走廊，将面前被堵住去路的红球幽灵灭掉。集齐蓝色和红色光球后，回到1楼大厅，进入中央的房间，调查紫色光球的门，开门后进入。接下来顺路走会发生一段剧情，剧情之后一路前进来到右阶梯回廊，回收两个宝箱后，往前走一点就会发生卢克被掳走的剧情。剧情之后按原路继续前进到右阶梯回廊顶端，就会触发BOSS战。

Check Point
1.迷宫中一共有持着4种光球的幽灵。其中红色和蓝色是解谜所必须的，绿色和黄色则是用不上的。玩家只能携带两个光球，因此遇到绿色和黄色的幽灵就避开，不小心进入战斗就直接逃走。
2.迷宫一共有10个宝箱，有1个现在无法进入的房间，因此实际能拿到的是9个。
3.BOSS战中，尽量自己操作角色来吸引阿丽艾塔的注意力，因为AI操控的同伴基本上躲不开阿丽艾塔的魔法攻击。大家要集中攻击同一个目标，执行个个歼灭的作战。
4.BOSS战后选择“步いて归りたいな”，回到迷宫大厅处，调查中央插在地上的剑会触发支线任务“ソ-ドダンサ-1”。敌人非常强大，不用现在勉强来打倒，等到可以进入デオ卡时再来挑战也可以。不想挑战的话，直接选择“俺も马车がいい”就可以回去了。

卡伊兹鲁军港~联络船 卡兹贝鲁特
（カイツ-ルの军港~联络船 キャツベルト）

剧情概要 重重波折之后，众人总算是搭上了返回巴奇卡鲁的联络船。船的第一个目的地是流通据点克赛多尼亚。在船上，卢克从梵的口中了解到自己被软禁7年的真相。

主线流程 进入军港后，前往齐姆拉斯卡军基地，与梵对话。之后与港口的士兵对话，就能上船了。在甲板上与缇娅对话，之后来到船头发生剧情。然后一行人来到**ケセド ニア**。

Check Point
虽然之后还有一次登上联络船的机会，但那个时候船上会有敌人，所以最好趁此机会将船内完全探索，拿掉所有的宝箱。船上一共3个宝箱，这个时候能够拿到2个。

流通据点 克赛多尼亚~联络船 卡兹贝鲁特

（流通据点ケセドニア~联络船キャツベルト）

剧情概要 与梵告别后，众人在克赛多尼亚整备行装，准备返回巴奇卡鲁。而此刻，神托之盾骑士团的魔爪正伸向他们。在六神将之一疾风之辛克的袭击下，众人赶紧出航，而在海上也遭到了对手的袭击。



主线流程 首先前往最下方港口附近的齐姆拉斯卡领事馆与领事对话。之后可以处理一下支线任务，全部完成后前往街道中央靠左的阿斯塔的豪宅。剧情之后会强制登上联络船出港。在船室里强制战斗之后（注意前往之前关押阿丽艾塔的房间回收宝箱），来到甲板上完成迷你游戏，然后进行BOSS战。战后发生剧情，来到光之王都巴奇卡鲁。

Check Point

1.可以在这里准备下道具以应付船上的战斗，但武器与防具方面，船上商店的物品等级会高出一个档次，到时候直接购买那里的即可。

2.与马鲁库托领事馆旁的小店中的店主对话，可以完成支线任务“ディンの店”，之后可以利用探索点找到的素材制作道具了。

3.与马鲁库托侧的宿屋门前蓝衣服的人对话，会触发支线任务“ティアのペンダント1”。千万不要忘记。

4.齐姆拉斯卡侧的宿屋左边的小路进去能够遇到奇怪的NPC，与其对话触发支线任务“ありじごくにん1”。交给他“アップルグミ”后，会得到毒回复的食谱。

5.阿斯塔家中上方的寝室的抽屉里能够获得一个很好的阿妮斯专用装饰品，不要忘记。

6.再次登上联络船后，由于船上没有回复点，而且还有BOSS战，因此应该尽量避开与杂兵的战斗，保证以完全的状态与BOSS开战。

7.甲板上的迷你游戏里，目标会以逆时针在甲板上移动，但是速度非常慢。跑动捕捉很容易跌倒，只需要按住B键慢慢走过去就能抓住了。完成后可以获得非常贵重的道具。要跌倒时记得连打A键恢复平衡。

8.BOSS的弱点是水属性。利用杰德和缇娅的术大量制造水属性，再用卢克的“烈破掌”变化为水属性FOF技就能轻易击败这个BOSS。

光之王都 巴奇卡鲁

（光の王都バチカル）

剧情概要 漫长的旅途之后，卢克终于回到了久违的王都巴奇卡鲁。阻止战争的亲书交到了国王手中，两国的关系开始向着和平的方向进展。本以为就此能够回到和平生活的卢克，却被委以了意想不到的重任。

主线流程 离开港口后，乘坐广场右上角的升降机，再利用第二个场景右上角的缆车前往王城。一直向上走发生剧情，进入揭见之间。剧情之后回到卢克家中的应接室，与娜塔莉亚公主对话。之后来到卢克父母的卧室，与母亲对话。之后回到卢克的房间，选择“そうする”就会与同伴们分别。剧情之后进入王城，来到揭见之间。剧情之后前往王城大厅左边的门进入罪人部屋，与梵对话。然后回到王城门口，缇娅与凯加入。回到市区后杰德与阿妮斯加入。来到广场后发生剧情，强制移动到ミヤギ道场，获得贵重品后开启FSチャンバー系统。离开道场后，从右下方的升降机就能前往废工厂了。



Check Point

1.开启FSチャンバー系统后，巴奇卡鲁重要的支线任务“ルークの奥义1”、“ガイの奥义1”与“ガイの宝剑1”都开启了，在卢克的房间休息之前最好将其完成。

2.与中庭的ペール对话，内容是凯与ペール的对话的话，就能触发支线任务“ガイの奥义1”。

3.前往玄关与ラムダス对话，可以触发支线任务“ルークの奥义1”。得到20000G后前往港口找到商人，可以用这笔钱买到卢克的特技“魔神拳”。

4.在玄关与ペール对话，可以触发支线任务“ガイの宝剑1”。

5.在宿屋住宿能得到HP小回复的食谱。

6.在巴奇卡鲁的食材店里记得购入5个“ライス”，这关系到之后发生的支线任务。

巴奇卡鲁废工厂

（バチカル废工场）

剧情概要 为了欺骗埋伏在巴奇卡鲁周围的六神将，卢克与梵兵分两路前往阿克塞硫斯。准备利用废工厂离开巴奇卡鲁的众人被娜塔莉亚公主先行堵截，于是队伍又增添了一名伙伴。现在首先要夺回被漆黑之翼盗贼团掳走的伊昂导师。



主线流程 进入废工厂后发生剧情，娜塔莉亚成为同伴。在废工厂的终点处击败BOSS后，准备前往砂漠のオアシス。

迷宫解说 场景1娜塔莉亚加入后，首先爬梯子前往下方，让宝箱跌落到下层去，以便回收。接着回收岔路上的两个宝箱后，从右边的梯子爬上去，顺路到最下层回收之前跌落的宝箱，然后从右边的门进入下一个场景2。剧情之后回收下层的宝箱，然后顺路向上开启升降机的开关。乘坐升降机向上来到最上层回收宝箱，然后回到中层类似十字路口的地方，下方回收宝箱后，走上方上到平台，用缪火焰点燃油桶照明，然后启动旁边的升降机开关。乘坐升降机往下，顺路通过门进入场景3左下层。通过缪火焰射击下滴的油来点燃油桶，然后回到场景2的油桶平台上，通过右边的门来到场景3左上层。开启天空客车的开关后，搭乘天空客车来到右下层，操作供油机让油向左方向流动。搭乘天空客车回到左上层点燃油桶后再次回到此处，操作供油机让油向右方向流动，然后开启旁边升降机的开关。回收右边楼梯下面的宝箱后，从下层的门进入场景4。点燃油桶后顺路来到左边平台，回收宝箱后发现前方的空油桶，将其从左下角推下小平台，然后从平台右边缺口的地方推下去。回到场景3，利用升降机从上层的门再次进入场景4，从楼梯下到管道上行走。先走左下的管道，让油大量注入空桶里，然后将梯子放下去。顺着梯子回到刚才推落空桶的地方，用缪火焰点燃。接着原路返回场景4上层的管道，这次回收宝箱后走左上的管道，看到回复记忆阵后，往左下走启动天空客车的开关。搭上天空客车前做好准备，因为下车就是BOSS战了。

Check Point

废工厂最重要的攻略要点就是利用缪火焰点燃油桶照明。只要记住这一点就没什么可迷茫的了。

沙漠之绿洲

（砂漠のオアシス）

剧情概要 跟卢克长得一模一样的鲜血之阿修率领六神将掳走了导师伊昂。为了追查伊昂的下落，众人来到了沙漠之绿洲。然而卢克脑海中却响起了阿修的声音，他要求卢克到扎奥遗迹来，否则不保证伊昂的安全。



主线流程 从废工厂出来后，往东北方向的沙漠地带中央前进，就能看到沙漠之绿洲。在这里与街道上的人对话，打听到扎奥遗迹的场所，就可以准备前往那里了。扎奥遗迹在沙漠之绿洲的东边。

Check Point

1.虽然没有宿屋，但这里花100G喝泉水就能进行全回复。

2.完成扎奥遗迹的攻略后，缪行动中会增加缪撞击。以此撞击这里椰子树就会掉落“アップルグミ”。

3.如果在巴奇卡鲁触发了支线任务“ガイの奥义1”，那么在这里的食材店中与老人ギィ对话就能触发支线任务“ガイの奥义2”。获得贵重品“ホド住民名簿”后，被告知下个目标在卡伊兹鲁。顺着故事走向就会经过该地。

扎奥遗迹～卡伊兹鲁军港

（ザオ遗迹～カイツールの军港）

剧情概要 众人来到了扎奥遗迹。经过与六神将的激斗后成功夺回了伊昂，伊昂也决定跟随众人一起前往阿克泽硫斯。然而在克赛多尼亚，凯遭到辛克的谱术操控，众人不得不赶紧逃离到卡伊兹鲁军港。

主线流程 在扎奥遗迹学会缪撞击后，就能够顺利地攻略迷宫了。BOSS战后利用回复记忆阵直接脱出遗迹，然后前往西北的克赛多尼亚（也可以先回沙漠之绿洲休整一下）。在齐姆拉斯卡侧的宿屋前发生剧情，剧情后前往马鲁库托领事馆与领事对话，就会强制移动到卡伊兹鲁军港。

Check Point

1.扎奥遗迹虽说算是个迷宫，不过构造非常单纯，几乎是一条道路走到底。让缪学会缪撞击之后，击碎岩石就能一路向前了。遗迹中共有9个宝箱，记得全部回收。

2.遗迹最深处要同时面对六神将的辛克与拉尔戈。这两个BOSS的物理攻击非常高，因此推荐将其分散。首先玩家操纵的角色去吸引拉尔戈的注意力，因为拉尔戈速度比较慢，只要玩家彻底注重防御与回避的话，是造不成多大威胁的。其他所有同伴将作战中的攻击对象设置为“狙击使用术的敌人”，就可以形成三人围攻辛克的局面。等到辛克被打倒以后，有了同伴的增援再来集中火力干掉拉尔戈。

3.离开军港后，往东北方向前进就是下一个目的地デオ卡。但是此时最好先去卡伊兹鲁完成支线任务“ガイの奥义3”，与北侧场景左边的NPC对话，凯可以学会特技“裂空斩”。另外，如果之前没有完成克拉尔城的支线任务“ソードダンサー1”，现在去就可以轻易干掉它了。

迪奥山脊

（デオ卡）

剧情概要 得知梵已经先行一步，焦急的卢克只想赶快追上师父的脚步。然而被“英雄”二字蒙蔽了双眼的他却渐渐被同伴们所疏远……

主线流程 走到尽头后与莉格雷特战斗，胜利后前往东北方向的阿克泽硫斯。

Check Point

1.迪奥山脊也是没什么岔路，注意用缪撞击大树回收宝箱就行了。其中有两棵大树是魔兽伪装的，撞击后会进入战斗，可以无视掉。两棵大树分别是第一个场景的第二棵，以及路途上所见第二个记忆阵的场景一路向左的岔路切换场景后，宝箱旁边的大树。宝箱一共有6个，其中3个需要撞击大树出现。

2.迪奥山脊没有回复记忆阵，而漫长的路途最后将会面对六神将——魔弹之莉格雷特。因此前期一定要抑制队伍的消耗，将战术为“バランスよく战え”是比较合理的。莉格雷特出招快，攻击力高，因此一定要避免站在她的正面。当她咏唱谱术时，就是攻击她的好机会。另外她的谱术会生成光属性的FOF，正好可以用来变化火或风的FOF技。

3.通过迪奥山脊后的目的地阿克泽硫斯是外壳大地篇的终点，进入街道后将无法再退出。再好好检查下有没有忘记完成的任务以及忘记购买的食材。

矿山之街 阿克泽硫斯～阿克泽硫斯第14坑道

（矿山の街アクゼリュス～アクゼリュス第14坑道）

剧情概要 阿克泽硫斯的情况非常紧急，大家都开始进行救助活动，而卢克则一心想着先找到梵，以超振动来消除瘴气。殊不知，一场悲剧正要降临于此。

主线流程 来到村镇下层，进入充满瘴气的坑道。一路前进来到深处，剧情后全员依次离队，接着找到梵后，一条路通到最深处，剧情后外壳大地篇结束。

Check Point

进入坑道后缇娅会离队，娜塔莉亚会成为回复要员。因此最好在刚进入阿克泽硫斯时的上方民家中与村民对话获得一些回复道具。觉得不保险的话最好去道具店买一些。坑道也是无法再次进入的迷宫，因此一定不要错过每个宝箱。算上阿克泽硫斯一共有9个宝箱。坑道没有什么岔路，一直顺路走就行了。

崩落篇

崩坏阿克泽硫斯～监视者之街 尤利亚城市

（崩坏アクゼリュス～监视者の街ユリアシティ）

剧情概要 阿克泽硫斯彻底崩坏。在魔界的瘴气之海前，缇娅诉说着难以置信的事实。面对否定一切、逃避现实、甚至是推卸责任的卢克，众人都感到深深的失望。而阿修更是告之他一个残酷的事实：阿修才是七年前被诱拐的“卢克”，而现在的卢克只是他的复制品。

卢克的身体在魔界保持昏睡，意识进入了阿修体内。而阿修将要和杰德等人一起回到外壳大陆，阻止梵的阴谋。

主线流程 与缇娅对话后，正式进入魔界区域。接下来操控塔鲁塔罗斯向西方前进，目的地是监视者之街——尤利亚城市（看着下屏就不会迷路了）。刚刚下船就会发生卢克与阿修的单挑战，无论结果如何，剧情之后，操纵角色会变为阿修。前往尤利亚城市的会议室与市长对话，选择“移动する”就能回到外壳大地。之后前往ベルケンド港。



Check Point

1.卢克与阿修的单挑战即使失败了也不妨碍故事进展。

2.卢克昏睡的房间，床铺左侧的柜子里有道具，不要忘记拿。另一件道具要等到卢克醒来时才能获得。楼下的桌子上有回复TP的食谱。

3.尤利亚城市的物价非常高，需要完成支线任务“ユリアシティ流通”才能逐渐把价格拉下来。当操作角色换为阿修后可以触发第一步：找到城市西边的NPC交谈，他会向你要3个“アップルグミ”，交给他就算完成第一步了。

贝鲁肯德港～音机关都市 贝鲁肯德

（ベルケンド港～音机关都市ベルケンド）

剧情概要 为了阻止梵的阴谋，首先要明确了解梵的真正目的。众人向梵经常前往的音机关都市贝鲁肯德出发。在这里大家得知了复制技术的发明者正是杰德，而梵则策划着利用这技术达到某种目的。

主线流程 浮上外壳大陆后，向东出发，在贝鲁肯德港靠岸后，由陆路向西南方向前进来到贝鲁肯德（查阅Check Point1）。进入第一音机关研究所，向上切换两个场景后再向右来到レプリカ研究施设，再往上走发生剧情。剧情之后退回前一个房间，在右上角再次找到斯皮诺萨，对话后即可离开这里。在门口发生剧情，众人决定前往ワイヨン镜窟，而凯选择在此刻离队，等待卢克回归。

Check Point

1.在贝鲁肯德港靠岸前，先前往其北边的シェリダン港。虽然现在这里没有任何主线剧情，但却在操纵阿修的这段短时间内，有“ナタリアの奥义1”这个支线任务发生。进入シェリダン港后，靠近左边的集团就能自动触发任务，娜塔莉亚会学习到奥义“ブレイブフィード”。注意这个任务结束后，会强制移动到版图西北方向的ダアト港。一边看着下屏的世界地图，一边回到贝鲁肯德港。

2.贝鲁肯德入口附近有个机关，启动后能够得到一个宝箱。另外该场景右下角有个隐藏通路，进去后能够救助一位掉进洞里的人，获得回复TP的食谱。

3.第一音机关研究所的医务室有两个道具，分别在药棚和病房的抽屉中，不要错过。另外在这之后将前往ワイヨン镜窟，中途没有商店，因此最好先备上3、4个“バラライボトル”和“ストーンボトル”以防万一。

瓦伊涌镜窟~监视者之街 尤利亚城市

（ワイヨン镜窟~监视者の街 ユリアシティ）

剧情概要 为了追查梵的目的，众人来到瓦伊涌镜窟调查复制设备，确定梵的目的是要让更多的地区崩落。另一方面，一直昏睡的卢克也终于醒来。经历了太多波折的他，下定决心要改变自己。



主线流程 搭乘塔鲁塔罗斯来到西边的瓦伊涌镜窟，一路进到深处发生剧情调查复制设备。退回来的路上会有一场BOSS战。之后退回入口发生剧情，操控角色变回卢克，场景转移到尤利亚城市。前往会议室与市长对话，然后返回之前卢克昏睡的房间发生剧情获得贵重品“音素学原论”。最后前往会议室右侧的房间，选择“ああ、いいよ”就能移动到アラミス涌水洞。

Check Point

1.瓦伊涌镜窟没有岔路，顺路回收宝箱（一共7个宝箱，现阶段能拿到4个，是装备就留给卢克侧吧）一路向深处前进就行。BOSS战让阿修攻击大个的怪物，设定杰德和娜塔莉亚战术为“同じ敌を狙え”，三人对抗它，然后设定阿妮斯的战术为“分散して战え”，让她负责缠住小水母。敌人的攻击很容易生成水的FOF，可以利用“烈破掌”制造FOF变化技。

2.缇娅的房间下层（获得食谱的地方）有个房间，控制阿修的时候是进不去的，现在操控卢克可以进入。触发支线任务“人物名鉴”的同时记得回收宝箱。另外之前完成“ユリアシティ流通1”的地方会再次出现NPC，交给他5个“ライス”就能完成第2步。

3.在会议室门前发生关于第三谱歌的剧情后，与正下方谱石部屋里的レイラ对话，触发支线任务“ティアの谱歌1”，缇娅能够学会第三谱歌。这个谱歌能够让在场全员回复HP且提升能力，但消耗TP高达48，平时还是设置为不可使用比较好。

阿拉米斯涌水洞

（アラミス涌水洞）

剧情概要 为了确认圣托比那是否真的会崩落，超出尤利亚的预言，卢克与缇娅来到了外壳大地，与久等多时的凯会合。紧接着杰德带来娜塔莉亚与伊昂被软禁在达特的消息，大咏师摩斯准备以娜塔莉亚死在阿克泽硫斯为理由，唆使齐姆拉斯卡发动战争。



主线流程 刚进入阿拉米斯涌水洞就能与凯会合。三人一起闯出洞窟后，杰德也加入队伍。之后一直向东南方向前进，过桥之后进入第四石碑の丘，发生眺望ダアト的剧情后，就离目的地不远了。

Check Point

阿拉米斯涌水洞没有任何机关谜题，也没有岔路，记得用缪火焰烧掉拦路的树枝就能前进了。章鱼状的敌人会发射石化弹，千万要小心。洞内一共5个宝箱，出口处的回复记忆阵左右还各有1个宝箱，总计7个，记得全部回收。

达特 第四石碑之丘~罗蕾莱教团总本山 达特

（ダアト 第四石碑の丘~ローレライ教团总本山ダアト）

剧情概要 为了救出伊昂与娜塔莉亚，回避战争，根据阿妮斯打探到的情报，众人决定潜入教会地下的神托之盾骑士团本部救人。

主线流程 从第四石碑之丘东侧出去后立刻就能看到达特。进入后向上走切换场景，阿妮斯会加入队伍。前往教会的礼拜堂与トリトハイム对话能获得贵重品“木札”，之后在图书室能拿到食谱，不要错过。完成整备（支线任务）后，从教会大厅的右边的门进入，一路下去就可以进入神托之盾本部了。

Check Point

1.达特卖的武器“パルチザン”和“シルバーガード”在之后也能得到，不用特地购买。倒是道具比较便宜，可以好好整备一番。达特的第一个场景尽头处左侧藏着一个宝箱，注意搜索。

2.达特有不少支线任务。与第一个场景右上角的厨师对话，回答“する”能得到一个食谱；在宿屋住宿触发支线“超振动特训1”。

神托之盾本部

（神托の盾本部）

剧情概要 成功救出两人之后，众人决定前往马鲁库托帝国面见皮奥尼皇帝，以阻止战争并想办法保住圣托比那。



主线流程 迷宫的路线并不复杂，且几乎每个房间都有宝箱，最好是全部进入一遍。将需要用到缪火焰定住的士兵击倒后（查看Check Point1），进入的走廊里左上角的房间关押着伊昂与娜塔莉亚（查看Check Point2），剧情后会自动回到教会门前。接着前往位于西北方向的达特港，准备出航。

Check Point

1.这里的基本攻略要点是利用缪撞击敲响锣鼓，将紧闭的房间中的士兵引出来，趁此机会进入房间中搜查。不过有两个房间需要将特定的士兵击败后再敲锣鼓才能将其余士兵引出。一个是第2层右上角的房间，需要先从左边绕下去，来到第3层右边，利用升降机上去将门口的士兵打倒后，再利用升降机下来敲响锣鼓；另一个是向下切换场景后的第4层，越过左边的栅栏向士兵发射缪火焰，将其定住后再从下方绕过去将其击倒，然后敲响锣鼓。

2.救出伊昂与娜塔莉亚之前，记得先进入走廊正前方的大房间，将再从右边的门进入后的修炼场的两个宝箱回收掉。触发救出剧情后，暂时无法回去回收宝箱，不过日后还会再来此处，所以不用担心。最高层的几个宝箱也是同理，现在暂时是拿不到的。

3.神托之盾本部攻略完成后，在阿妮斯加入队伍的场景，与右侧石碑前的人对话，可以触发支线任务“ガイの奥义4”。

达特港~科特路布鲁克港

（ダアト港~ケテルブルク港）

剧情概要 现在要利用阿修留在达特港的塔鲁塔罗斯出航。但在航行过程中出了点问题……

主线流程 前往达特港的港口就能出航了，直接驶入东北边的科特路布鲁克港或是一直向西北行驶等待发生剧情都行。入港以后准备前往西方的科特路布鲁克。

Check Point

1. 能够出航以后，在前往科特路布鲁克港之前，最好先前往贝鲁肯德港与シェリダン港。包括之后的科特路布鲁克港在内，这三个港口都会有整理仓库的迷你游戏，完成后有丰富的报酬。但要注意的是，如果拿了仓库里面的宝箱离开，那么就无法再次进入该仓库，所以要拿就得一次拿完并完成迷你游戏。详细完成步骤如图所示。另外也可以趁这个自由移动的机会，完成一些之前没有完成的支线任务。
2. 科特路布鲁克港左上的民家可以找到“サラダ”的食谱。这个料理除了能解除封印状态外，还能在战斗开始的前30秒提升5%的物理防御力。

图例说明

S 初始地点	将货物放进去后才能移动的地方	Ⅰ 宝箱
可以移动的地方	A 货物	→ 货物推动的方向
不能移动的地方	1 货物要运送的地方	→ 货物拉动的方向

ベルケンド港

货物搬运顺序（括号里的箭头代表箱子的移动顺序）

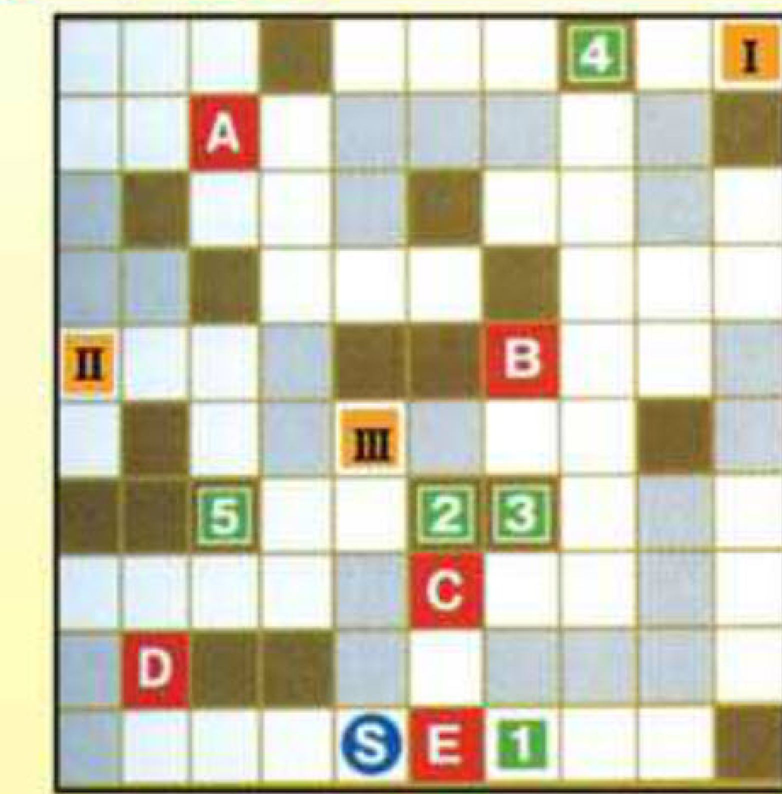
1	将F移动到1（→）
2	将C移动到2（↑↑↑→→）
3	将B移动到3（↓↓↓→→↑）
4	将D移动到4（↓）
5	将E移动到5（←←←）
6	将A移动到6（↓↓←←←←↑）
7	回收宝箱Ⅰ
8	将H移动到7（←←←）
9	将G移动到8（→→→→→→↑↑）
10	回收宝箱Ⅲ
11	将F移动到9（↑）
12	回收宝箱Ⅱ



シェリダン港

货物搬运顺序

1	将E移动到1（→）
2	将C移动到2（↑）
3	回收宝箱Ⅲ
4	将D移动到3（↓→→→↑↑↑→）
5	将B移动到4（→↓↑↑↑↑↑）
6	回收宝箱Ⅰ
7	将E移动到5（←↑↑↑←←←）
8	回收宝箱Ⅱ



ケテルブルク港

货物搬运顺序

1	将F移动到1（→↓→→↑）
2	将E移动到2（→→）
3	将C移动到3（↑）
4	将E移动到4（↑↑↑↑↑）
5	将A移动到5（←←）
6	将B移动到4（↓↓↓↓↓）
7	将D移动到7（→）
8	回收宝箱Ⅰ
9	将F移动到8（↑↑←←←）
10	回收宝箱Ⅱ
11	将D移动到9（←←←↓↓↓）
12	回收宝箱Ⅲ



グランコクマ

货物搬运顺序

1	将D移动到1（↑↑↑）
2	将A移动到2（↓↓↓↓↓←←←↑←）
3	回收宝箱Ⅱ
4	将B移动到3（↑↑↑）
5	回收宝箱Ⅰ
6	将C移动到4（↑↑↑↑）
7	回收宝箱Ⅲ



银世界 科特路布鲁克

（银世界ケテルブルク）

剧情概要

为了修理航行途中损坏的塔鲁塔罗斯，众人被迫在科特路布鲁克港停泊。要寻求专业整备士的帮助，杰德带领大家前往科特路布鲁克面见那里的知事。原来科特路布鲁克就是杰德出生的故乡，卢克也在这里得知了杰德创出复制技术的缘由。



主线流程

进入科特路布鲁克后，首先前往知事邸内部房间发生剧情。然后前往酒店，之后再次前往知事邸与ネフリ-对话。第二天塔鲁塔罗斯的修理就完成了。接下来要前往圣托比那西边的ローテルロ-桥断口处，上岸后朝东北的テオルの森前进。

Check Point

1. 科特路布鲁克的赌场有着强力的武器。对自己的技术有信心的话，可以在这里搏一下。
2. 对广场右侧的投雪机使用缪撞击，酒店左侧场景的空地上就会出现宝箱。另外还有1个宝箱在知事邸第一个房间的柜子中。
3. 与酒店2楼餐厅的人对话，缇娅会挑战点餐的迷你游戏，完成后能够得到奖励与称号；在テオルの森入口的东南方向的探索点，调查能够触发支线任务“ソードダンサ-2”，敌人的攻击模式跟之前没有变化，仍然利用卢克吸引火力，然后让其他同伴远程攻击就行了。如果暂时打不过，在崩落篇结束之前都可以前来挑战。

特奥鲁森林

（テオルの森）

剧情概要

为了前往首都必须穿过特奥鲁森林。就在大家等待先行一步的杰德拿回通行令的期间，森林深处突然传出了惨叫……为了追赶抢在前面的神托之盾，大家决定悄悄穿过森林。



主线流程

正门与北面的出口被大量士兵封锁，不可能通过。只想过关的话，推荐走在下的道路进入左边的场景，来到西北上方的出口处会自动发生剧情，前往グランコクマ。到了グランコクマ以后，特奥鲁森林会解除封锁，之后进入可以尽情地自由回收宝箱。不过左边场景有个隐藏通路在闯过森林后再来就不会开放了，所以惟独这个地方要先行搜索。

具体方法是利用缪火焰攻击左边场景的第一个猛兽，这样猛兽就会逃到一个洞穴里，接着调查洞穴就会发现隐藏通路。来到高台上有一个宝箱。

士兵只能看见自己的正面。转圈的士兵看准时机可以从其背后通过。对于一动不动坚守岗位的士兵，可以通过缪撞击攻击树木，制造声音后将其吸引过来，然后躲在会弹出省略号符号的死角位置，这样就不会被发现，然后趁其没有归位的时候赶紧通过。另外注意在水上跑动也会引起士兵的注意，要谨慎。

Check Point

走右边场景向上，从东北方向离开森林的话，是无法到达グランコクマ的。但是调查这里的探索点会得到贵重品“万能包丁”，这是取得某食谱的必须物品，因此一定要记得在此调查。

水上帝都 古兰克库玛

（水上の帝都グランコクマ）

剧情概要

在辛克与拉尔戈的袭击下，凯受了伤，并且众人还被当作可疑人物押送到了首都古兰克库玛。卢克从伊昂处得知，凯被操纵的前提条件是：从心底对卢克抱有强烈的杀意。原来凯的家族正是死在法布雷公爵的手下。但是凯已经决定不再报仇。

主线流程

剧情之后队伍只剩卢克与缇娅两人。切换场景后发生两人的对话剧情，之后前往酒场2楼与杰德对话，然后前往港口与娜塔莉亚对话，接着顺路来到宫殿前方与フリングス对话，强制移动到揭见之间。剧情之后回到初始场景的宿屋，与门口的士兵对话后来到2楼发生剧情。之后选择“はい”的话就能立刻前往圣托比那——但是推荐这里选择“いいえ”。

Check Point

1.凯与阿妮斯加入队伍后，选项选择“いいえ”就能开始自由活动。这里有4个支线任务，不要错过。酒场的主人处可以习得“カレー”的食谱；酒场1楼的仓库处可以玩仓库整理的迷你游戏（参照上一页整理仓库游戏攻略）；宫殿大门处向左前进来到作战会议室与ゼーゼマン对话能够触发“古文书解读1”。

2.与酒场2楼奥义会的老人对话可以触发“ガイの奥义5”，接下来依次前往贝鲁肯德第一个场景与齿轮前的人对话，然后前往科特路布鲁克，与投雪机所在的小公园中雪窖里的人对话，就能完成这个任务。凯会学到奥义“闪空翔裂破”。

3.记得回到特奥鲁森林彻底探索宝箱。加上隐藏通路的宝箱，一共是15个，现阶段能拿到14个。也别忘记去拿东北方向探索点的“万能包丁”。

4.古兰克库玛宫殿有3个宝箱，其中2个要调查皮奥尼的私室柜子共3次，但现在无法进入该房间。还有1个则是调查客人休息室中间的柜子2次。

城砦都市 圣托比那

（城砦都市セントビナー）

剧情概要　皮奥尼皇帝委托卢克一行人救助圣托比那的住民，于是一行人急忙赶到圣托比那。但是因为迪斯特忙中添乱，人员还未完全疏散完毕时圣托比那已经开始缓慢崩落。现在要赶往谢利坦寻求音机关职人的帮助。



主线流程　进入基地里发生剧情，离开基地后会有一场BOSS战。战后众人要前往谢利坦（シェリダン）港。塔鲁塔罗斯号停泊在断桥处，谢利坦港则在贝鲁肯德港的上方。

Check Point

在与老マクガヴァン对话前先做好回复工作，准备迎接接下来的BOSS战。BOSS非常巨大，弱点是水属性，先躲过它的攻击后再反击就能对其造成硬直。另外记得在武器店里买上5个“メイス”，之后的支线任务会用到。

谢利坦港~职人之街 谢利坦

（シェリダン港~職人の街シェリダン）

剧情概要　为了寻求飞行的浮游机关，众人来到谢利坦，却得知浮游机关与操纵者都在飞行试验中坠落在梅基奥拉高原。卢克自告奋勇前去救助。

主线流程　谢利坦就在谢利坦港的东北方向。进入谢利坦左上区域后靠近三个老人身边发生剧情。之后前往第一个场景的集会所再次与其对话能获得贵重品“ランチャ-”。之后前往西方向的梅基奥拉高原。

Check Point

1.调查宿屋左房间柜子以及右房间的床铺能够获得道具。在宿屋住宿会触发“超振动特训2”。

2.酒场的桌子上有“うどん”的食谱，可以回复20%的TP，千万不要错过。

3.在谢利坦可以将武器提升一个等级。另外可以在这里将身上的可流动资金全部用来买武器，之后在战争剧情中能够以高价卖出，只赚不赔。

4.用缪撞击左上场景的跷跷板5次，宝箱会出现在右上场景。

梅基奥拉高原~职人之街 谢利坦

（メジオラ高原~職人の街シェリダン）

剧情概要　与时间赛跑之后，成功救出了操纵者ギンジ。获得飞船阿尔比奥鲁后，众人成功救出了困在圣托比那的人。之后圣托比那崩落至魔界。



主线流程　进入高原后，要分为两队行动。卢克队先走到自己可行动范围的左上部分击败BOSS，然后别动队来到自己可行动范围的左边部分发生剧情。以上步骤在12分钟内完成，则ギンジ生存；反之则死亡。之后回到谢利坦，前往左上场景的飞船工场附近就会发生大串剧情，剧情完毕后强制移动到魔界。

Check Point

1.分队时记得将杰德和缇娅分在卢克队中，BOSS的弱点是火属性，有杰德会好打很多。

2.梅基奥拉高原共有5个宝箱。卢克队可以回收其中3个：首先一直前进，在经过的第二个路口右转，然后贴着左边走，左转后很快就能看到第一个宝箱。立刻原路返回至一开始的第一个路口，向上前进，贴着右边走能看到第二个宝箱。继续向上来到左右岔路（左路的特征是分出了两条小道），先往右边转，贴着右边，遇弯就转，在尽头处能够回收第三个宝箱。回到之前的左右岔路，转左后一直贴着左边走，在尽头处就是BOSS战。别动队的回收路线为：向上遇到的第一个路口左转，里面有一个宝箱。退回之后在第二个路口立刻贴着左边走，不久就能看到第二个宝箱。再次原路返回，向上再次贴着左边走，到尽头就会触发剧情了。

计时在开启菜单和杂谈时会停止，但是在战斗中不会停止，因此一定要尽量避免杂兵战。如果在轮到别动队行动时还有2分钟以上，就来得及回收宝箱了。

监视者之街 尤利亚城市~修雷之丘

（監視者の街ユリアシティ~シュレーの丘）

剧情概要　由于圣托比那崩落，市长终于开始重视问题的严重性。为了不让圣托比那被吞没，先要激活生命之树，由于必须让第七音谱术士来操作，因此卢克一行人前往地下设置有通行之环的修雷之丘。卢克与缇娅协力激活了生命之树，却得知恩格布也有崩落的危险，众人赶紧回到了外壳大地，但是……

主线流程　首先驾驶阿尔比奥鲁前往西边的尤利亚城市。休整完毕后前往会议室，剧情后飞往东边的修雷之丘。攻略迷宫之后，前往尤利亚城市东北方向，通过生命之树传送回到外壳大地。

迷宫解说　第一个场景需要用缪火焰攻击3个红色谱石，这样正面的入口才会显现出来（这个场景有2个宝箱）。顺路向前来到通行之环处发生剧情，此时前方的三岔路口只有左边的能够通行。接下来的工作是收集音素：红色音素用缪火焰攻击可以得到，黄色音素用缪撞击可以得到，绿色音素碰到就可以得到，而蓝色音素则要打到带有蓝色光球的敌人才能得到。在之后有楼梯的场景的下方正中央调查有排列着光球的五线谱，然后将音素从左到右排列起来就能出现道路，顺序为红、绿、蓝。在道路尽头破坏封印装置，通行之环处右边的道路就开通了。

进入右边的道路后，按照之前的方法收集四种音素各1个（红色音素旁的楼梯背后有宝箱，不要错过），然后在收集绿色音素的地方先左转回收宝箱，再走右边可以看到楼梯场景。先往上走将右边的偏光机往下拉3格，左边的偏光机往下拉3格后往右拉3格，使光线能够穿过透镜，照出五线谱。调查后按红、黄、蓝、绿的顺序摆放音素，接着破坏封印装置，通行之环处中间的道路就开通了。

进入中间的道路后，会看到又一个三岔路（中间道路的蓝色障碍物后藏有一个宝箱），这里注意走左边以后楼梯之下藏着一个绿色的音素，这是必须要获得的。之后探索所有的房间收集音素（红色2个，其余各1个）与宝箱，来到楼梯场景。这里有3个透镜，利用缪撞击将最下方的透镜逆时针转一圈，将最上方的透镜正时针转两圈，然后排列音素，破坏封印。接着靠近通行之环正面就会发生剧情了。

Check Point

“ユリアシティ流通3”是该系列任务最后一步，交给男子5个“メイス”就行。与同一场景右侧的商人对话可以触发“ルークの奥义2”，要求支付40000G，这个要等到日后能够进入卢克家中，向母亲拿到钱时才能完成。

战争剧情

剧情概要 战争已经爆发。为了阻止战争，众人分两头行动。杰德班前去查看恩格布的状况，娜塔莉亚班前往卡伊兹鲁阻止战争。

主线流程 这里要选择卢克参加的阵营。完成一边的剧情后就要操控另一边行动，仅仅是先后顺序不同。杰德班先前往ローズ夫人的家对话，之后穿越战场前往ローテルロ一桥。过桥后前往克赛多尼亚。娜塔莉亚班剧情后同样穿越战场前往ローテルロ一桥。过桥后前往克赛多尼亚。

Check Point

1.建议卢克加入战力稍弱的阵营，并且把缇娅和娜塔莉亚分开，保证回复能力。恩格布因为战争，物品的价格比较高，最好不要在这里补充道具。

2.大地图会变为战场，无法存档。在战场上与敌人战斗的次数越少，之后到达克赛多尼亚后拿到的道具就越好。最好是以0～1遇敌为目标。渡过ローテルロ一桥之后出现的正常敌人不在计数范围内。娜塔莉亚班特别要注意的是，第三次野营后将会出现移动速度极快的神托之盾士兵，被发现了就直线逃跑。

流通据点 克赛多尼亚~沙漠之绿洲

（流通据点ケセドニア~砂漠のオアシス）

剧情概要 在克赛多尼亚合流后，从大咏师摩斯口中听到娜塔莉亚并非王家真正公主的传闻。此刻传来了克赛多尼亚即将崩落的消息，为了防止损伤出现，众人要先前往扎奥遗迹操作通行之环让克赛多尼亚与战场缓慢降落到魔界。

主线流程 前往酒场区域发生剧情，之后进入酒场与堵在门前的男子对话发生剧情，选项随意选择即可。前往齐姆拉斯卡侧出口发生剧情，然后前往阿斯塔的家与阿斯塔对话。之后前往沙漠绿洲，与右侧的阿修对话。接下来就要前往扎奥遗迹。

Check Point

克赛多尼亚现在的物价极高，如果之前屯了武器，就在这里一次性卖掉吧，几乎能赚进100%的利润。

扎奥遗迹

（ザオ遺跡）

剧情概要 众人前往扎奥遗迹深处，操作通行之环，使得两地安全降下至魔界。然而缇娅的身体似乎出现了些许不适。

主线流程 扎奥遗迹前面的路线与宝箱都没有变化。来到上次与六神将交手的地方，展开BOSS战后继续前进。之后几乎是一本道，注意回收宝箱前进。深处发生剧情后，利用传送记忆阵脱出迷宫。

Check Point

1.BOSS的攻击范围很广，利用自由移动也很难躲开，且不容易硬直。这里最好派出三名远程攻击阵容，玩家操控卢克贴住BOSS，贯彻防御后反击的战术。普通攻击时注意确认，如果BOSS是霸体状态，就不要接特技，赶快继续防御。BOSS的跳跃攻击会造成防御崩坏，必须要用会心防御才行。

2.通行之环左侧有个宝箱，触发剧情后不要忘记回收。

流通据点 克赛多尼亚

（流通据点ケセドニア）

剧情概要 生命之树出现了暴走状况，通行之环正逐渐消失。为了不让大地被吞没，众人决定前往达特请求伊昂的帮助，查找尤利亚的预言寻找对策。

主线流程 进入克赛多尼亚发生剧情，接着搭乘阿尔比奥鲁在魔界上空盘旋一段时间后发生剧情。接着前往外壳大地的达特。

Check Point

1.获得阿尔比奥鲁后，有大量的支线剧情等待完成。与之前拿走缇娅吊坠的车夫在同一个地方对话，可以得知吊坠被卖给古兰克库玛的ライズ。之后前往古兰克库玛，可以在集合商店找到他，花100000G购买回来，完成这一支线任务。

2.去阿拉米斯涌水洞，在入口靠近狗之后会触发“コーラル城の肖像画”任务。进入洞窟后立刻左转出去，然后以缪火焰烧掉树枝。作为报酬会得到贵重品“王の肖像画”，用来打开克拉尔城大厅顶上王座附近的隐藏房间。进去后拿到“镇魂の音盘”。



罗蕾莱教团总本山 达特~光之王都 巴奇卡鲁

（ローレライ教団総本山ダアト~光の王都バチカル）

剧情概要 尤利亚的预言也没有提到生命之树暴走的情况。众人也在人质的威胁下，被摩斯和迪斯特抓到了巴奇卡鲁。在阿修与市民的帮助下，众人成功逃脱，并前往伊涅斯塔湿原。

主线流程 进入达特来到教会门口，剧情后进入大厅右转，利用谱阵传送到新的区域，一直向右来到伊昂的房间。剧情之后回到达特入口，强制移动到巴奇卡鲁的娜塔莉亚房间。与娜塔莉亚对话，之后前往揭见之间，剧情之后一路逃离王都，并前往西南方向的伊涅斯塔湿原。

伊涅斯塔湿原

（イニスタ湿原）

剧情概要 穿越伊涅斯塔湿原的时候，众人见到了传说中的魔兽。三十六计走为上。

主线流程 出口在西侧，一直向西边进发，过了第二座桥，看到回复记忆阵的时候就不远了。路途中会遇到无限复活的怪物“ヘビモス”，不仅异常难缠，就算击倒也没有好处。一旦进入战斗就逃跑吧。离开湿原后前往贝鲁肯德。

Check Point

湿原一共有8个宝箱。另外使用驱散敌人的圣气瓶可以让ヘビモス逃走。

音机关都市 贝鲁肯德~职人之街 谢利坦

（音机关都市ベルケンド~职人の街シェリダン）

剧情概要 因为意想不到的误会而见到了梵。梵的目的是要彻底消灭罗蕾莱，摆脱预言的束缚，为此还要制作一个星球和全人类的复制品。为了阻止生命之树暴走，现在需要借助伊昂的力量。在达特受到阿丽艾塔的袭击，凯终于想起了自己患上女性恐惧症的原因，是因为自己的姐姐在面前被杀死，受到了精神创伤。现在众人的目的是前往塔塔尔溪谷测定地核的振动周波数，为消除生命之树暴走而做准备。



主线流程 来到贝鲁肯德的研究所门前发生剧情。之后离开研究所，回到宿屋与阿修对话。第二天在宿屋与杰德对话，然后前往研究所梵的房间前发生剧情。接着来到贝鲁肯德知事的房间，剧情后选择“はい”直接移动到达特。

来到达特后靠近教会会移动到伊昂的房间，剧情之后来到达特的入口处再次发生剧情，接着前往礼拜室与凯对话。剧情后选择“はい”直接移动到谢利坦。在谢利坦的集会所前与老婆婆对话，然后进入集会所。剧情后准备前往塔塔尔溪谷。



Check Point

1.协助解析禁书的剧情完成后，在贝鲁肯特研究所的梵的房间里，书架上能够获得"たまご蓋飯"的食谱。

2.再次能够搭乘阿尔比奥鲁后，科特路布鲁克的皮奥尼家与古兰克库玛的皮奥尼房间都能够进入了。两边都有贵重的道具，一定要记得去拿。

3.进入达特之后，在宿屋住宿会触发"超振动特训3"。

塔塔尔溪谷

（タタル溪谷）

剧情概要 塔塔尔溪谷深处果然也有通行之环。在完成测定周波数的同时，也做好了大陆降下的事前准备。

主线流程 阿尔比奥鲁在塔塔尔溪谷所在的大陆板块西南方向的浅滩上可以靠岸。前往溪谷深处解开封印后，利用传送记忆阵脱出。然后回到谢利坦。

迷宫解说 白天的塔塔尔溪谷跟夜晚不同，宝箱全部重置，最好看做一个新迷宫。顺路来到第三个场景处，在一个可以大幅度左转的岔路口，用缪撞击背景的岩石，可以打开一条隐藏通路，里面可以学到缪的新能力"缪翼"（查看Check Point1）。返回原路后进入第四个场景可以看到回复记忆阵。记忆阵旁边的树利用缪撞击会出现宝箱，左上角与右上角两棵树则要用缪翼才能获得宝箱。再往前走一点就是BOSS战，战后打开封印进入内部。

进入内部后，先回收左下岔路的宝箱，然后直线前进。进入安放着一个音叉的房间，用缪撞击音叉中间的按钮，点亮左右两个光球，就能打开前面的门。来到通行之环处，前往右上的道路，将会来到安放3个音叉的房间，这里将左右的音叉每个撞击一次就能开门了。穿过下一个房间（记得回收宝箱一个），来到安放一个音叉的房间，撞击音叉就能停住风，解除封印（查看Check Point3）。之后回到通行之环处就完成攻略了。

Check Point

1.进入隐藏通路后，走到尽头学到缪翼。之后利用缪翼打开两个机关，可以分别进入两个房间回收宝箱。

2.BOSS弱点是暗属性，耐性为风和光，招式大部分可以用自由移动躲开。用卢克去吸引注意力，然后让同伴输出吧。

3.停止风的场景右下有一个宝箱。要取得这个宝箱，需要同时让该场景以及左边场景刮风。该场景只要撞击音叉就能起风，而左边场景共有3层5个音叉，将上层与下层的4个音叉各撞击一次，中层的无视就能起风了。然后再返回之前的场景，在右下角可以调查的地方使用缪翼，就会随风飘过去，获得宝箱。

4.BOSS战后前往游戏开始卢克和缇娅被传送到的花田处，可以获得"ケーキ"的食谱。

职人之街 谢利坦～水上帝都 古兰克库玛

（职人の街シェリダン～水上の帝都グランコクマ）

剧情概要 卢克提议让两国缔结和平协议，共同面对大陆下降这一重大事件。齐姆拉斯卡国王与娜塔莉亚父女相认，答应了缔盟。签字仪式的场所选在尤利亚城市，现在需要找迪斯特拿回阿尔贝鲁特的飞行谱石。

主线流程 进入谢利坦的集会所，之后回到外面发生剧情，再与右边眺望台的娜塔莉亚对话，然后住宿一晚发生剧情，之后就要前往巴奇卡鲁了。来到巴奇卡鲁王城外发生剧情，之后从王城大厅左边的门一直走到"インゴベルトの私室"，进入后发生剧情，然后回到巴奇卡鲁广场中央的宿屋住宿一晚。剧情之后准备前往古兰克库玛。来到古兰克库玛后进入揭见之间，之后准备前往达特。

Check Point

1.在谢利坦住宿会触发支线"超振动特训4"。

2.说服齐姆拉斯卡的国王后，可以进入卢克的家。趁此时机找到母亲对话，进展"ルークの奥义2"。



罗蕾莱教团总本山 达特～监视者之街 尤利亚城市

（ローレライ教团总本山ダアト～监视者の街ユリアシティ）

剧情概要 成功夺回飞行谱石，两国也在尤利亚城市签订了和平条约。

主线流程 来到达特教会门前发生剧情，之后从教会门前右侧的通道进入神托之盾本部。来到之前软禁伊昂的房间，然后直达深处的修炼场，在最底层与ライナー对话，获得"飞行谱石"。之后前往克赛多尼亚，到阿斯塔家中与阿斯塔对话，剧情之后前往尤利亚城市，进入后发生和平条约签署情节。之后前往会议室与市长对话，然后前往谢利坦。

Check Point

1.神托之盾本部之前有四个无法得到的宝箱，现在可以利用缪翼拿取。乘坐最下层右侧的升降机来到最高层，很快就能找到梯子，升上去就行了。

2.进入尤利亚城市之后，可以完成"ルークの奥义2"，卢克习得"雷神剑"。

3.取回阿尔比奥鲁的飞行谱石后，与达特的礼拜堂的トリトハイム对话，就可以触发长时间的连续支线任务"ネビリム"。该任务要求收集6件触媒武器，全部完成之后就可以挑战游戏中最强的隐藏BOSSネビリム。在与礼拜堂的トリトハイム对话后，前往科特路布鲁克的知事邸与ネフリー对话，然后前往古兰克库玛宫殿中皮奥尼皇帝的房间与皮奥尼对话（如果皇帝不在他的房间，先将剧情进展一下再来），就可获得触媒武器"圣剑ロストセレスティ"。

职人之街 谢利坦～音机关都市 贝鲁肯德

（职人の街シェリダン～音机关都市ベルケンド）

剧情概要 为了中和地核振动，要用改造后的塔鲁塔罗斯突入地核。此时梵与莉格雷特率领神托之盾前来阻碍众人。在住民们牺牲生命的阻止下，众人成功逃离。击败了潜入塔鲁塔罗斯的辛克，知道了他与伊昂一样是前往导师"伊昂"的复制人。辛克自决后，众人成功中和了地核振动，此时罗蕾莱借助缇娅的身体出现，缇娅晕了过去。在贝鲁肯德接受检查后，得知再继续进行大陆降下工作的话，缇娅的生命就会有危险。



主线流程 进入谢利坦的集会所，做好准备后与イエモン对话，选择"ああ、出发する"后离开集会所就会发生剧情。从北面离开谢利坦，前往谢利坦港。剧情之后进入与辛克的BOSS战。战后要玩一个迷你游戏，根据缇娅的指示利用缪火焰推动光球，限时1分钟，顺序为上6次→右下2次→下4次→左上3次→上2次→右下2次→下1次。接下来前往贝鲁肯德，进入知事邸后发生剧情，之后与缇娅对话，然后前往"レプリカ研究设施"正对面的房间，剧情后前往梅基奥拉高原。

Check Point

1.进入谢利坦后，首先前往武器防具店，将装备彻底提升一个等级。要买的道具和食材也尽早准备好，等到与イエモン对话后，街上的设施就无法使用了。
2.攻击辛克的最好时机是在他使用“卧龙空破”之后。另外此战他会使用范围巨大的秘奥义，要尽可能避开。

梅基奥拉高原
（メジオラ高原）

剧情概要 虽然知道缇娅的病因是吸入了生命之树中大量被瘴气污染的第七音素，但大家现在不能止步不前。顺利完成了梅基奥拉高原的通行之环操作后，追赶又来盗听的斯皮诺萨来到贝鲁肯德。

主线流程 这次进入梅基奥拉高原的入口跟上次不一样，要通过大陆东南方向细细的海路进入。突破遗迹，完成通行之环的操作后，离开遗迹会发生剧情，前往贝鲁肯德。

迷宫解说 遗迹1的内部有BOSS看守。虽然可以强行将其击败并突破，但考虑到消耗与回收宝箱，还是选择将其削弱的战法。除了遗迹1以外，梅基奥拉高原另外还有4个小遗迹，分别位于版图的东北、正北、正西与西南方向，除了正西外入口旁都有记忆阵作为参考。4个小遗迹内各有一个装置，启动后会封住BOSS的一种属性攻击。但要注意的是，能够封印的遗迹只有2个，攻略以封印正北和东北的两个为指引。首先从入口往北方走一点点就能看到遗迹1的入口，进入后调查最里面，得知必须要破坏机器人，拿到动力机关才能继续下去。

回到高原，往正北方向前进，在某条难以发现的西向小路里就有遗迹入口2。进入之后可以看到4个箱子横向排列，从左到右命名为ABCD。解谜顺序为缪火焰点燃A和D→A向上5→点燃B→B向左5→点燃C→C向左4，然后向右2→D向上3。

回到高原入口处，向正西前进，到尽头马上就能看到北边的遗迹入口4。进入之后可以看到4个箱子，依旧从左到右命名为ABCD。这个谜题需要缪撞击来推动箱子，解谜顺序为A向上3→B向左4→C向上1，再向右1→D向下3。

完成两处封印后就可以回到遗迹1，击败BOSS，一路前进来到通行之环处发生剧情。

Check Point

1.虽然不能启动所有的遗迹装置，但考虑到回收宝箱，还是有必要走遍地图的。特别是正西的遗迹4内，在中央的扇风机旁边使用缪翼还能额外获得左右2个宝箱。加上这2个宝箱，高原一共有11个宝箱。
2.BOSS封印了两种法术后会好对付很多。弱点是水和风，用对应的招式攻击就行了，还有注意不要错过FOF技的运用。

音机关都市 贝鲁肯德～罗蕾莱教团总本山 达特
（音机関都市ベルケンド～ローレライ教団総本山ダアト）

剧情概要 大家尝试相信斯皮诺萨想赎罪的心情，让他研究中和瘴气的方法来救助缇娅。据说有一个通行之环在达特的教会附近，众人连忙赶去。

主线流程 进入贝鲁肯德后发生剧情，之后前往达特。进入教会大厅后右转来到传送阵场景，进入迷宫。穿过迷宫后来到ザレッホ火山。

迷宫解说 该迷宫只有1个宝箱，而且必须在有缪翼能力的前提下才能获得。以下为回收宝箱的路线：首先由楼梯前往2楼，进入左边的门来到大厅上方（这里走进右侧上方的门就可以直达目的地火山），然后从左侧上方的门进入，穿过直线走道，然后进入右下方的门，接着进入左下方的门，再次穿过直线走道，进入左下的门，穿过一个L字的走道，然后从左上的门进入，最后一直顺着路走，就能来到中间有个凹洞的场景。在凹洞处使用缪翼，就能落到宝箱的所在地。之后顺着楼梯往下走就能从落穴回到2楼的右下角了。



Check Point

迷路也不要担心，遇到教会的人与其对话，就能回到教会的传送阵处。

扎勒霍火山
（ザレッホ火山）

剧情概要 根据摩斯的指引，众人传送到扎勒霍火山。阿妮斯似乎知道些这里的隐情……好在最终顺利完成了操作。先一旦返回贝鲁肯德去检查斯皮诺萨的研究进展。

主线流程 进入火山内部的通行之环处，完成操作。脱出火山后返回贝鲁肯德。

Check Point

这个迷宫的要点是用缪火焰攻击烛台来制造道路。如果遇到火焰够不到烛台的情况，就要打倒一种石头兵，将它作为垫脚台。石头兵成为垫脚台后，再用缪火焰攻击它则会复活。注意某上下两层场景的烛台需要将两个石头兵重叠起来。后面移动的烛台现在是打不中的，不用管。

音机关都市 贝鲁肯德～银世界 科特路布鲁克
（音机関都市ベルケンド～銀世界ケテルブルク）

剧情概要 找到了隔离瘴气的方案，在瓦伊涌镜窟也确认了梵的目的。众人即将前往最后通行之环所在的罗尼路雪山，而六神将也将在那里与他们一战。

主线流程 首先前往贝鲁肯德研究所，医务室正对着的房间发生剧情。之后前往宿屋住宿发生剧情。随后前往瓦伊涌镜窟的复制设备前发生剧情，之后移动到谢利坦。进入集会所，剧情后前往科特路布鲁克的知事邸与知事涅弗莉对话，然后进入酒店发生剧情。接下来就要前往西边的罗尼路雪山了。

Check Point

1.雪山上会有恶战，最好在科特路布鲁克将全员的装备提升一个等级，并买好回复道具。
2.与酒店1楼带红色头带的男性对话可以触发支线“ルークの奥义3”。回去找母亲拿到钱后交给他，卢克可以学到奥义“岩斩灭碎阵”。

罗尼路雪山～银世界 科特路布鲁克
（ロニール雪山～銀世界ケテルブルク）

剧情概要 来到罗尼路雪山的卢克一行人，与莉格雷特、拉尔戈和阿丽艾塔决出了胜负。然而操作完通行之环后，杰德却发现被梵反将了一军，中和振动的塔鲁塔罗斯被破坏了。如果不赶快阻止梵的话，大陆就会加速崩落。阿修身受重伤无法同行，将打倒梵的重任托付给了卢克。

主线流程 完成雪山的通行之环操作，回到科特路布鲁克，前往酒店的柜台后发生剧情。之后前往科特路布鲁克港出航就能前往アブソーブゲート。

迷宫解说 雪山迷宫的难点在于宝箱回收。首先第一个场景有4个宝箱，其中2个藏在入口往左看的第一棵树上，以及最上方的一棵树上，需要使用缪撞击才能获得。向上进入第二个场景有2个宝箱，左边斜坡上的宝箱要在最左边开始下滑，然后拉住左方向连打A键才有可能获得。第三个场景一共4个宝箱，不过现在可以只拿2个，第1个在入口朝上的雪堆处，用缪火焰融化雪堆就可获得。第四个场景有2个宝箱，其中1个是入口处向右直行，用缪火焰融化大雪堆后获得。第五个场景只有1个宝箱藏在杂兵背后的右侧阴影里，但是会有一场艰苦的BOSS战（查看Check Point1）。之后就可以进入封印遗迹了。后面就是一本道，启动通行之环后往下可以通过记忆阵直接脱出（查看Check Point2）。

Check Point

1.同时面对莉格雷特、拉尔戈和阿丽艾塔的BOSS战。这里推荐采用个个击破的战术。首要的目标是援护能力超强的莉格雷特，她在远离战线的时候会咏唱谱术，这就是进攻的机会。击破莉格雷特后就集火阿丽艾塔，利用自由移动闪避谱术的话就没什么大问题。最后对付拉尔戈，跟以前一样采用诱敌之术，让同伴以谱术起手再去攻击就行了。

2.虽说可以直接脱出，但不推荐这样做。因为这里还有几个宝箱可以回收。首先无视记忆阵向左，在三岔路口拿到宝箱后向左下走会来到之前的第三个场景上方，接着一直直走到尽头会有一个宝箱，在这里使用缪火焰融掉雪堆会出现新的道路。注意，这里进去后的敌人等级都在50以上，非常难缠，千万不要硬拼，进入交战后直接逃跑，有圣气瓶的话则最好不过。首先是在右上方第一个平台利用缪翼可以回收两个宝箱，然后在左下方崩塌成的阶梯处，沿着右边走可以拿到一把剑。之后按原路返回第三个场景上方，用缪火焰融化掉中途的大堆积雪，滑下来以后就能按原路离开雪山了。

吸收之门

（アブソーブゲート）

剧情概要 对于卢克的到来，梵非常愤怒，誓要将其一行人消灭。但最终不敌众人合力，于是选择了坠崖自尽。但是卢克的超振动却不足以使所有外壳大地一起降下，关键时刻，阿修一起与卢克进行了超振动共鸣，终于让外壳大地成功降落。将胜利的消息传遍世界吧。

主线流程 吸收之门在大地图的正北方。来到迷宫的最深处，击败梵，崩落篇结束。

迷宫解说 看到中央的五线谱后，首先前往周边的四条路线回收音符。中途断开的道路可以用缪火焰射击烛台来连接上。三个音素集齐后，回到五线谱处解开封印进行传送。

接下来的路线虽然看起来很复杂，但是因为有红色和紫色火焰挡道，实际上只有一条路可以走，只是在方形路线的区域部分，务求将每个角落都走遍，回收宝箱（四个场景一共四个宝箱）。其中最左下的门虽然实际上不用去，但将其中的怪物打倒后红色火焰就会消失，有利于之后回收宝箱，所以请务必光顾。一路来到最底层的传送点，往下层进行传送。

接下来会发生剧情，我方队伍被拆散成3组2人队伍。基本的前进方式是踩上发光的圆阵，不断切换队伍相互解除机关，最终在下层会合。这里的行动顺序如下：

①卢克组一路向下，点燃三个烛台（包括不在自己道路上那两个），在最下层用缪撞击音叉，打开门后进入传送点来到下层，往前走到第二个岔路口，往左点燃烛台，往右用缪撞击音叉，然后返回本层的光阵，切换到凯组。②凯组顺路前进来到传送房间，回收右边的一个宝箱后，由左边进入下一个场景。回收左边的宝箱后，进入左下的门来到第二个传送房间。走右下方向的路线可以回收一个宝箱，然后前往下个场景，击倒敌人让它变成石块，从第一个空隙推下去，然后踩住光阵，切换到杰德组。③杰德组先回收右边的宝箱，然后来到传送房间，回收左侧宝箱后直接从门进入下个场景。这个场景的第一个门不要进，将最左侧的敌人击倒变成石块后推下去，然后走右边回收一个宝箱，再从卢克开启的门进入传送房间。这个传送房间有两个宝箱可以回收，因此每个传送点都去踩一脚，最终从最下层进门。将面前的石块从空隙处推下去，回收两个宝箱后，踩住光阵，切换到卢克组。④卢克组回收右侧的宝箱后，用缪撞击破坏左侧的石块。然后传送到下一层，走右侧撞击音叉，然后回到左侧破坏石块，踩光阵切换到凯组。⑤凯组再次击倒敌人，将石块从右边第二个空隙推下去，再次切换为卢克组。⑥卢克组撞击左侧的音叉，切换到凯组。⑦凯组顺路走到尽头自动切换到杰德组。⑧杰德组顺路前进后与凯组会合，击倒面前的敌人，消除紫色火焰后自动切换到卢克组。⑨卢克组上前合流。

此后进行传送就会直接跟梵决战，回收宝箱与整理装备最好现在就完成，存档之后就可以踏上传送点了（查看Check Point2、3）。

Check Point

1.被分散成3个小队的时候，尽量少用大范围大消耗的回复谱术。要以节约为根本，不然之后决战时药品不够就得不偿失了。玩家自身操控近战角色，让远程角色多用攻击型谱术，以快速解决战斗为目的。实力不足的话，逃跑也是一种战术。

2.消除紫色火焰后记得之前还有宝箱没有回收。按照卢克的行动路线原路返回，收集音素先开启右上的五线谱，再开启左上的五线谱。中央五线谱传送的第一个场景路线右侧还有个没开的宝箱，不要放过。

3.攻略梵的战术是在他的通常攻击范围外使用自由移动，这样他八成会使用“光龙枪”或是咏唱谱术来攻击。前者发动慢硬直大而且非常好躲，是反击的好机会；后者在咏唱中和咏唱后都没有防备。



复制篇

光之王都 巴奇卡鲁~罗蕾莱教团总本山 达特

（光の王都バチカル~ローレライ教団総本山ダアト）

剧情概要 平静的日子持续了一个月，却得知惑星风暴最近开始活性化，卢克决定离开家去寻找同伴。



主线流程 首先前往应接室与父亲对话，离开家里时得到贵重品“仲間からの手紙”，前往港口乘船。在船上读了3个人的来信后，来到谢利坦港。前往谢利坦的集会所，得到阿尔比奥鲁。瞬移到尤利亚城市，前往缇娅房间的花园，让缇娅加入。接着前往达特的教会，阿妮斯加入，再前往伊昂的房间，剧情后凯加入。前往崩坏圣托比那，靠近老マクガヴァン发生剧情，然后前往修雷之丘的通行之环处，剧情后前往崩坏圣托比那，杰德加入，强制进入古兰克库玛。之后进入揭见之间，剧情后前往巴奇卡鲁，在王城门前娜塔莉亚加入（查看Check Point3）。剧情后前往达特（查看Check Point4），再次剧情后前往教会的右侧传送阵处，接着前往教会的右侧内部传送阵前发生剧情。之后前往西方的扎勒霍火山。

Check Point

1.阿尔比奥鲁搭乘状态下，打开大地图，按START键可以瞬移到目的地，非常方便。

2.崩坏圣托比那宿屋的床上有解除毒、麻痹与封印的食谱，不要错过。

3.娜塔莉亚加入后，满足了许多支线任务的触发时机。比较重要的有“ガイの宝剑2”和“古文书解读2～4”。前往卢克家的玄关与ペール对话可以完成前者；后者则相当麻烦，要走很多地方，但是最终回报也高，所以千万不要错过。“古文书解读2～4”的完成顺序如下：首先前往崩坏圣托比那与老マクガヴァン对话。接着前往克赛多尼亚马鲁库托侧的宿屋，调查2楼中央房间的抽屉。然后前往科特路布鲁克，在铜像处触发剧情，然后来到公园的铜像处调查铜像背后。接下来前往谢利坦的上方场景发生剧情，至此杰德习得上级谱术“アブソリュート”。接下来前往贝鲁肯德的レプリカ研究设施，调查右侧地面上的石头。然后前往卡伊兹鲁军港发生剧情，这就是目前能够完成的部分。另外前往崩坏圣托比那，与老マクガヴァン对话，然后前往宿屋与マクガヴァン对话。之后离开城镇立刻往西边走，在森林里抓住一只ブウサギ，回到宿屋与マクガヴァン对话就能获得触媒武器“魔枪ブラッドペイン”。

4.第二次进入达特后阿妮斯就会离队，记得先将她身上的重要装备卸下。



扎勒霍火山~罗蕾莱教团总本山 达特

（ザレッホ火山~ローレライ教团总本山 ダアト）

剧情概要 梵与六神将还活着，并且将第七音素集合体罗蕾莱囚禁了起来，瘴气再次出现，阿妮斯突然背叛并抓走了伊昂。为了不让伊昂因为阅读惑星预言而丧生，众人赶紧前往扎勒霍火山。然而却还是来晚了一步……



主线流程 进入火山，击败BOSS后向前走发生剧情。接着前往教会的礼拜堂与阿妮斯对话。下一个目的地是贝鲁肯德。

Check Point

1.由于入口不同，扎勒霍火山可以看成一个新迷宫。基本上所有的岔路都是切换场景后回收宝箱的，正确的路可以一直走到底。这里需要注意的是有些道路会被熔岩浸没，注意行走的时机。BOSS吐火球攻击玩家的场景，一路上不停步就不会中弹。BOSS的弱点是水，让杰德连发上级水属性谱术，然后近战角色多多防御，找准机会用水属性FOF技打。

2.完成扎勒霍火山攻略后，立刻前往科特路布鲁克，在酒店左侧的场景中央处发生剧情，之后自动来到扎勒霍火山。前往之前BOSS吐火球的场景，来到最左侧会出现新的道路，进入后会学到强化版缪火焰。之后利用缪火焰可以在右侧做成道路回收1个宝箱＋一把火属性剑。左侧做成道路后，顺路来到之前3个移动烛台的地方，用一发火焰贯穿过去，可以回收1个宝箱。另外在完成“ナタリアの奥义1”的前提下前往达特港，可以学到娜塔莉亚的新奥义。

3.扎勒霍火山第二次攻略完毕后，从王都巴奇卡鲁进入废工厂，在第一个场景二层的悬空梯子处使用缪翼，在前面利用强化的缪火焰打开缆车的开关。回到王都乘坐上方的缆车，就可以从宝箱中拿到触媒武器“圣弓ケルクアトール”。

音机关都市 贝鲁肯德~监视者之街 尤利亚城市

（音机关都市ベルケンド~监视者の街ユリアシティ）

剧情概要 伊昂死亡之前留给了卢克一个预言，且带走了缇娅体内的瘴气。现在依靠着这个预言，众人来到贝鲁肯德寻找驱散瘴气的线索。从阿修口中得知了罗蕾莱钥匙的真相，摩斯也变成了怪物组建了新生罗蕾莱教团，开始肆意传颂预言。

主线流程 进入贝鲁肯德发生剧情，前往研究所医疗室对面的房间找到斯皮诺萨，然后前往罗尼路雪山往通行之环处发生剧情（查看Check Point）。之后前往巴奇卡鲁的港口发生剧情，接着前往王城，剧情后前往克赛多尼亚，在阿斯塔家前与家中发生剧情，之后与宿屋前的阿妮斯和娜塔莉亚对话。接下来前往尤利亚城市发生剧情，之后前往费雷斯岛废墟群。



Check Point

有了强化缪火焰之后，可以去到之前雪山到不了的部分。首先来到之前拔出冰之剑的场景，走左上角进入有12个烛台的场景，先将中间直线格子的烛台拉到地板上有标记的地方，然后从上到下将烛台布置成“/”、“\”、“/”的排列方式。完成后回到拔剑的场景，利用缪翼进入右上角的道路，一路点燃烛台开门前进，在倒数第二个场景需要用火焰射向反射石一次点燃两个烛台。进入最后一个场景后，将尽头的反射石推到地板上有标记的地方。此时原路返回至通行之环后记忆阵的后一个场景，走左上方的道路利用缪撞击打开入口，再次进入12烛台房间。先前往下方道路将反射石推到标记处，再前往上方道路站在标记处，利用十字键慢慢调整方向，对准左下角发射缪火焰，让火焰通过2次反射一次性点燃12个烛台，这样上方的门就会打开。回到之前摆放烛台的路线，进入上方的门到达罗尼路雪山北区域。调查前方的探索点就能得到贵重品“炼成飞谱石”。今后阿尔比奥鲁得到强化，能够在大多数地形着陆，且满速度时能够穿破雷暴之类的阻碍了。

费雷斯岛废墟群

（フェレス岛废墟群）

剧情概要 检测到海上有移动物体在异常消耗大量的第七音素，众人前往查看。原来梵将复制出的费雷斯岛的废墟当成据点，现在摩斯则在这里大量制造复制人，并在六神将的协助下将战争中毁灭的凯的故乡——霍德也复制了出来，浮游在空中。



主线流程 费雷斯岛废墟群会以缓慢的速度在尤利亚城市周边漂流，在上空多多盘旋一定会找到。穿过迷宫来到一栋大房子前会遇到阿丽艾塔发生剧情，之后进入房间，再次发生剧情，然后离开迷宫，驾驶阿尔比奥鲁前往新生的霍德。霍德在尤利亚城市的东边，靠近后会发生剧情，之后前往古兰克库玛。

迷宫解说 首先入口处回收宝箱后右转，切换场景进入右侧的房间后门会锁上，全灭房间内的敌人后锁才会解除。一直顺着楼梯上北边的屋顶，从右边降下用缪火焰攻击把手可以回收一个宝箱。回到屋顶走左边，调查把手后搭桥到升降机处，先到5楼回收宝箱，再到2楼，用缪火焰攻击下方的把手，搭桥进入对面的房间。全灭两个敌兵后来到屋顶，向西边切换场景。看到回复记忆阵后，先用缪翼前往上层，直走切换场景后进入房间，顺路来到上层，对石像发射缪火焰反弹击中把手，就可以回收宝箱了。原路返回回复记忆阵处，进入左侧的房间，回收宝箱后用缪撞击中央地板，落下一层后回收宝箱，再次撞击地板，落下后出门。从走廊最右侧的楼梯前往上层，再往下方的两扇门出去回收宝箱后，走上方的门进入房间强制战斗。杀掉一个敌人后离开房间，向右走切换场景，从屋顶楼梯下来后，进入右下方的房间走到尽头，用缪火焰射击石像反射到把手，将通向宝箱的桥搭好。回到前面的走廊，从上方的楼梯下一层，进入右边的房间全灭敌人。出门后往右切换场景，接着一直向上再切换场景，进入房间全灭敌人。离开房间后向上走看到记忆阵，从记忆阵旁的阶梯上去就会触发剧情。剧情之后进入房间顶层回收两个宝箱，然后从记忆阵脱出回到入口（此时不要忘记回收入口左边道路上的三个宝箱）。

Check Point

在完成“ソードダンサー2”的前提下，当ホド浮上的剧情结束后，进出一次房间会看到房间外插着一把剑，调查之后就会最后一次对决ソードダンサー。敌人的攻击模式没有变化，就是攻击力高了很多，因此我方也不用改变战术。击败它之后会得到一把剑。

水上帝都 古兰克库玛~光之王都 巴奇卡鲁

（水上の帝都グランコクマ~光の王都バチカル）

剧情概要 因为复制的惑星风暴覆盖在表面而无法突入的众人，只得先回到古兰克库玛收集相关情报。此时摩斯宣布新生霍德——“荣光的大地 艾尔德兰特”将作为新生罗蕾莱教团的据点。经过决斗之后，阿丽艾塔战死于奇古鲁森林。

齐姆拉斯卡、达特与马鲁库托三方会谈后，决定以消除艾尔德兰特的惑星风暴为目标。而得知阿修准备以生命为代价中和瘴气后，众人立刻动身前往雷姆之塔阻止他。

主线流程 前往古兰克库玛最左边的基地本部的作战会议室，与ゼーゼマン对话。之后前往揭见之间。离开王城时发生决斗剧情，接下来前往奇古鲁森林洞穴决战。战斗之后前往尤利亚城市会议室，剧情后来到巴奇卡鲁，一路前往揭见之间发生剧情。之后前往国王的房间，剧情后娜塔莉亚与杰德离队。然后前往卢克家中父母的房间，剧情后娜塔莉亚与杰德归队。之后出城前往东南方向小岛上的雷姆之塔。



Check Point

1.与阿丽艾塔的决战，阿妮斯必须上场，记得做好准备。首先要将跟着阿丽艾塔的两头魔兽各个击破，否则中了她的秘奥义后死亡率极高。参战人员的目标都设置成“同じ敌を狙え”。另外阿丽艾塔秘奥义中特写结束后的瞬间按下Y+↓，能将伤害降小不少。战后记得收集之前拿不到的宝箱。

2.娜塔莉亚与杰德归队后，切换场景后前往卢克家的玄关，与父亲对话会触发“ガイの宝剑3”。凯会得到专用的武器“宝刀ガルディオス”。

雷姆之塔

（レムの塔）

阿修前往的是复制人们潜意识下汇集起来的雷姆之塔。迪斯特死前所公布的真相让这些聚集起来的复制人茫然若失。阿修给了这些无法生存在大陆上的复制人们做出自己选择的时间，自己先行前往达特。

主线流程 攻略雷姆之塔后，一行人前往达特。

迷宫解说 前几个场景都是螺旋阶梯一本道，不做解说。搭乘升降机来到场景1，首先转动面前的阀门，开启隔壁2。然后先向左走，将管理隔壁3的一个阀门转动（这里利用缪翼可以前往上层回收3个宝箱），接着向右走爬梯子切换到上层，再向右走爬梯子回到下层，转动阀门开启隔壁1。之后转动右边紧邻的阀门，就能开启隔壁3了。接着继续走右边，梯子处回收一个宝箱，搭乘更右边一点的升降机可以前往场景2。调查尽头的旋转物可以得到“レムの充填器”。回到场景1不断打倒带有光球的敌人直到填充能量到100%以上就行了（查看Check Point）。充填完毕后回到场景2的尽头调查音机关，之后走到升降机处就要迎战BOSS了。BOSS只要不站在它的正面就毫无威胁，不做过多说明。

Check Point

这里强烈建议打倒带着红色光球的敌人。它会以极快的速度移动，可以通过关闭隔壁3的方法来限制它的行动范围，击倒它之后能量瞬间充填至120%。在向音机关注入能量之后，场景2会出现一把长枪，是杰德最强等级的武器，一定要获得。记得在战斗中一定要在击破目标前对其使用这个道具才有效果。

罗蕾莱教团总本山 达特～吸收之门～罗蕾莱教团总本山 达特

（ローレライ教団総本山ダアト～アブソーブゲート～ローレライ教団総本山ダアト）

剧情概要 就像其他被验体与复制品的关系一样，由于阿修的存在逐渐开始被卢克所吞噬，所以他决定以自己的死来中和瘴气。为了不让阿修死去，卢克决定牺牲自己来引发超振动。以不计其数的复制人的生命为代价，就在卢克将要消失之时，他吸入体内的罗蕾莱的宝珠救了他，但根据医生的检查，这也仅仅是延长了一点他的生命时间……

吸收之门深处，控制吸收了罗蕾莱的梵也现在众人面前，留下拉尔戈断后后离去。死战之后，众人击倒了拉尔戈。梵也在之后的共鸣中发现罗蕾莱的宝珠就在卢克体内，为了消灭罗蕾莱，必须要夺得宝珠。众人将摩斯为了解读惑星预言而做出的伊昂的复制体——弗罗莉安带回了教会，这个孩子以后不会再有不幸了。



主线流程 首先前往达特的礼拜堂，然后前往教会大厅左边的图书馆与缇娅对话。接下来前往雷姆之塔，搭乘升降机直接来到顶层。大段剧情之后，前往巴奇卡鲁的王城发生剧情，接着前往卢克宅的应接室，剧情之后前往巴奇卡鲁港口。接下来前往尤利亚城市的会议室，然后前往缇娅房间的2楼，再次前往会议室。行装准备完毕后前往吸收之门最深处与拉尔戈决战。战后从左侧下行楼梯一路向前。剧情之后前往达特的教会。之后就可以前往版图最南方的ラジエイトゲート。

Check Point

1.获得罗蕾莱宝珠后，前往达特伊昂的房间触发支线任务“ティアの谱歌2”，缇娅习得谱歌“ジャッジメント”。

2.对拉尔戈的战斗，利用自由移动闪开他的攻击，并且注意秘奥义就行了。战斗方式跟以前没有太大变化。他的耐性为火与地。

3.救回弗罗莉安后，在持有“万能包丁”的情况下，与伊昂房间的弗罗莉安对话可以获得食谱“シチュー”。在卢克宅玄关与拉姆达斯对话可以获得食谱“おでん”，以及完成支线任务“ファブレ子爵”。

放射之门

（ラジエイトゲート）

为了消除艾尔德兰特的防御壁，众人来到了惑星风暴的放出地。利用宝珠的力量关上了风暴放出之门，消灭了疯狂执着于预言的摩斯。



主线流程 来到放射之门最深处与摩斯决战。之后前往古兰克库玛。

Check Point

1.到BOSS为止的路途基本上是一本道。注意往上喷风暴的地方可以使用缪翼，有两处墙壁有裂缝的地方可以用缪撞击打碎回收宝箱。

2.BOSS在回复记忆阵下方，弱光耐暗，基本上全是谱术攻击，近身战对我方有利，因此要积极展开攻击。

3.放射之门攻略完毕后，来到达特教会发生剧情。在之前教会中使用缪翼弄穿地板的那一层右边进去走到底的房间可以找到弗罗莉安，得到触媒武器“魔杖ケイオスハート”。这个房间也可以在底层开启传送阵后，从右下角的传送阵直接前往。

水上帝都 古兰克库玛～流通据点 克赛多尼亚

（水上の帝都グランコクマ～流通据点ケセドニア）

剧情概要 在两国联军的帮助下，确立了进攻艾尔德兰特的计划。决战前日，大家怀着各自的思绪度过了这个夜晚……

主线流程 进入古兰克库玛后剧情，之后前往克赛多尼亚，与酒馆前的人对话选择“はい”，之后就能前往艾尔德兰特。

Check Point

1.克赛多尼亚虽然有着强力的装备，但在最终迷宫中同样能得到最强等级的装备。与其花钱在这里购买，不如补充一下回复道具和食材比较划算。

2.在古兰克库玛见过阿修后，就可以完成“古文书解读”这个支线任务了。前往放射之门，进入后杰德就会习得“プリズムソード”。接下来前往达特伊昂的房间与弗罗莉安对话，然后前往尤利亚城市，调查大厅前往谱石部屋门前右侧凸出部分上的发光物，最后从北侧进入弗布拉斯河流就能完成任务。杰德习得最强的谱术“メテオフォース”。

荣光之大地 艾尔德兰特

（荣光の大地 エルドラント）

剧情概要 击败所有六神将，阿修也战死，跨越了所有的痛苦才来到最终决战之地。梵非常惊叹卢克的表现，邀请他一起消灭尤利亚留下的预言，而卢克对生的执着使他真正成为了一个人，不再是谁的代用品，也不需要再得到梵的认可。

缇娅咏唱出了大谱歌，配合卢克消除音素的第二超振动，即便是吸收了罗蕾莱力量的梵，最终也败在了众人的合力攻击下。与众人定下了活着回来的约定，卢克解放了罗蕾莱，和阿修的尸体在第七音素的包围下，一起消失在了海底。

一年之后，在王国定下的卢克的祭日那晚，同伴们一起聚集在塔塔尔溪谷，听着缇娅的大谱歌。而此刻，一个熟悉的身影出现在了大家面前。

“定下的约定，可不能不遵守啊。”

主线流程 按顺序打倒莉格雷特、阿修、辛克，最后打两次梵，就能欣赏大结局了。

迷宫解说 进入大门后，马上就会展开对莉格雷特的BOSS战，预先调整好战术与装备。莉格雷特的打法基本无变化，就不再叙述。这里没有岔路，一边回收宝箱一边前进，看到记忆阵后，下一个场景会触发卢克与阿修的单挑BOSS战（查看Check Point2）。胜利后与同伴会合，先从右侧楼梯往回走回收两个宝箱。接下来又是长长的一本道。

来到有绿色的回复记忆阵的场景，这里往前上了阶梯之后右转可以顺路回收两个宝箱。往上方走到尽头切换场景后立刻有与辛克的BOSS战，打法跟之前不变，不做赘述。击败辛克后往前走一点左转，回到上一个场景可以回收一个宝箱。一直前进到尽头进入大房间的场景1。

场景1首先用缪火焰攻击第一个蓝色的水晶，可以拿到一个宝箱。调查右上角水晶下面的反射板后，对其发射缪火焰可以打开上方一扇门。接着往左边走回收一个最左侧的宝箱后，从楼梯上去进入左边的门切换到场景2。场景2下楼梯之后，上方的柱子从右边进行缪撞击，下方的柱子从下方进行缪撞击。接着从上方的门进入场景3下层。这里徘徊着两种特殊的敌人，用光、暗属性的攻击击倒它们分别会得到“光转の谱石”和“暗转の谱石”，推荐使用阿妮斯的谱术和卢克的FOF技。首先使用“光转の谱石”让迷宫变换方向，从下方的门出去后，右转找到之前推倒的T型高台，顺着梯子往上爬，然后踩机关变换方向，向下方出去，就能拿到比罗蕾莱钥匙更强的卢克的武器。原路返回后爬上另一个之前推倒的柱子，在有紫色圆阵的地方使用缪翼，又可以打开一扇门。之后原路返回左边踩地面上的机关，这个场景就会变为之前的场景2。从梯子爬上左边的高台，在紫色圆阵处使用缪翼可以回收一个宝箱。接着进入刚刚打开的门，可以来到场景3的上层。直接前往右下角的道路先回收一个宝箱，然后返回中央使用“暗转の谱石”，迷宫又会产生变化。从下方的门切换场景，调整中央的两块反射板让其相对，然后踩下右下的机关，这个场景就会变为场景1。来到之前左侧高台有两个旋转的烛台处，踩在紫色圆阵上，对准反射台发射缪火焰，趁火焰还没反射回来的时候切换为缪翼，飞起来截断反射回来的火焰，这样就能打开下层右上方的门。进入后来到尤利亚的墓前，可以获得一个宝箱。如果之前有在持有触媒武器“魔剑ネビリム”（在梅基奥拉高原必定获得）的情况下与达特礼拜堂的トリトハイム对话过的话，那么此时还能得到触媒武器“圣杖ユニコーンホーン”。

以上就是本迷宫全宝箱的回收法。之后原路返回场景3处，从两侧的楼梯上去就能挑战梵了。

Check Point

1.突入最终迷宫后，各地都有不少支线任务可以触发。其中最为重要的任务是“ルークの奥义4”。在完成“ルークの奥义3”的情况下，前往达特教会通向火山传送阵的前一个房间图书馆，跟绿色衣服的女性对话。然后回到卢克家中父母的房间与母亲对话，剧情完成后再去达特找该女性对话就行了。卢克会学到“空破绝风击”。

2.与阿修的单挑战，最稳定的打法是防御完他的招式后进行反击。但是不管怎样必须牢记：不要使用秘奥义，否则必定会遭到秘奥义的反击。

3.不管是一形态还是二形态，梵的攻略法跟之前也没有什么变化。惟一要注意两点：一、当一形态的HP所剩无几时，一定要优先给自己队伍做回复，当梵的HP变为0时会立刻进入二形态的战斗，不会给玩家回复的时间。二、梵在二形态下会使用“ジャッジメント”，这招落下16次攻击，且位置是完全随机的，因此干脆不要去闪避，直接跟梵上去拼了。

4.算上“圣杖ユニコーンホーン”的6件触媒武器都获得之后，就可以挑战隐藏BOSS了。前往大地图的最左上角，利用阿尔比奥鲁的最大速度突破暴风雪，来到ネビリムの岩。稍稍前进后就会进入强制BOSS战。BOSSネビリム比最终BOSS梵更加强大，一边快速移动一边连发术技，而且都是具有将Lv.70的角色一击杀死的威力。攻略战术是操纵角色在最靠近她的距离利用自由移动躲避她的招式，然后让同伴以谱术攻击，确认造成硬直后再上前进行连技。推荐成员为卢克（凯）、杰德、缇娅和娜塔莉亚。玩家自己操控卢克（凯）进行回避，吸引仇恨；娜塔莉亚不断咏唱“リヴァイヴ”来给众人套上自动复活的BUFF；缇娅注意回复；而杰德则全力用上级谱术进行输出，制造出FOF后玩家操控角色还能上来分一杯羹。推荐等级为Lv.70，如果带有オールディバイド这个伤害减半的道具的话，Lv.65左右就可以挑战了。

击败ネビリム后，前往古兰克库玛的皮奥尼皇帝的房间与皮奥尼对话，然后前往达特礼拜堂与トリトハイム对话，再来到巴奇卡鲁的卢克宅中凯的房间与ペール对话，可以获得一个称号。之后装备触媒武器的话，虽然在装备界面上攻击力不会变化，但攻击力会提升为“装备角色目前杀死的敌人数量”（例如卢克杀死了1000个敌人，那么卢克装备魔剑后攻击力为1000），而且之后该角色杀死的敌人数量也会计算在内，最大值为9999。通关后在GRADE SHOP里买“战斗情报继承”，就可以把杀敌数继承到二周目，触媒武器的杀伤力也能继承到二周目了。



A·RPG	塞尔达传说 时之笛 3D		
	ゼルダの传说　时のオカリナ3D		
Nintendo	2011年6月16日	日版	1人
4800日元	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄	

作为“《塞尔达》系列”中的经典之作，《塞尔达传说 时之笛》第三次被搬上舞台，不过和之前作为特典赠送的NGC版不同的是，这次为完全重制，不但画面焕然一新，根据3DS的机能加入了3D显示效果，使得这部昔日经典再次绽放光辉。

文 乌冬

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D

系统篇

冒险操作

键位	作用	备注
滑杆	移动	遇到有高度差的地方会自动跳跃
A	动作键	根据状况有不同的作用，包括了举起、攀爬、调查、对话、推物品等，另外，移动时按A键为翻滚
B	攻击	B：横斩；滑杆↑+B：纵斩；L+滑杆↑+B：突刺；长按B：蓄力回旋斩；滑杆一圈+B：小回旋斩
X	道具键	使用设置在X键上的道具
Y	道具键	使用设置在Y键上的道具
L	注目	对象为敌人时可将敌人始终保持在画面内，此时L+A为跳斩，滑杆←+L+A为左横跳，滑杆→+L+A为右横跳，滑杆↓+L+A为后跳。对象是NPC时可和离得较远的人按A键对话
R	防御	结合滑杆可改变盾的朝向
START	暂停菜单	保存游戏

画面解说

迷你地图

长按十字键下可关闭迷你地图，再按方向键任意方向为开启。

▲ 进入区域的初始位置

▲ 当前位置

HP

林克的体力，受到敌人攻击、从高处落下时减少。

林克视角

换成以林克出发的第一人称视角，通过滑杆或移动3DS调整，可结合弹弓和弓箭使用。

冒险过程中有时会变为精灵图标，点击可获得冒险的提示。

卢比（金钱）

笛子

点击后进入演奏画面，可演奏的曲子会根据流程的推进而增加。

曲子谱面确认

装备

进入装备界面，可确认当前入手的装备，更换装备为触控操作。

心之碎片

收集4个可增加一格HP。

装备中的道具

魔法槽

林克的魔力残余量，使用蓄力回旋斩和需要魔力的道具时会减少。

动作键标志

显示当前的A键作用。

道具

进入道具界面，可设定下屏右侧的四个道具快捷键，方法为点击道具后再点击相应的格子。

地图

确认当前区域的地图。

大地图中

未去过的地方会被云遮盖。

迷宫中

随着迷宫的深入，所表示的信息也会增加。

BOSS房间钥匙/指南针/迷宫地图/小钥匙

迷宫层数

现在所处的层数

BOSS所在的层数

解谜道具一览

装备

名称	文中译名	入手途径或地点	作用
コキリの剑	哥奇利之剑	コキリの森L之穴尽头的宝箱	基础武器
マスター−ソ−ド	圣剑	时の神殿	成年林克专用，攻击力是哥奇利之剑的2倍
巨人のナイフ	巨人小刀	ゴロンシティ的武器店购入	成年林克专用，攻击力是圣剑的2倍，不能和盾同时装备，容易损坏
ダイゴロン刀	大哥隆刀	详细见后	成年林克专用，攻击力是圣剑的2倍，不能和盾同时装备
デクの盾	德库之盾	购入或宝箱	基础盾牌，被火属性攻击会损坏
ハイリアの盾	海利亚之盾	购入或墓地的宝箱	可抵挡火属性攻击
ミラ−シ−ルド	镜盾	魂の神殿	可反射光线
いつもの服	平时穿的衣服	初期装备	无特别作用
ゴロンの服	哥隆族服装	ゴロンシティ	可在炎热地带自由活动，浅岩浆地形受到的伤害减轻
ゾ−ラの服	佐拉族服装	ゾ−ラの里	可在水里自由活动
ゴロンのうでわ	哥隆的腕轮	ゴロンシティ	获得后当即生效，可举起炸弹花
ボム袋	炸弹袋	ドドンゴの洞窟	获得后当即生效，可使用炸弹
银のグロ−ブ	银手套	魂の神殿	获得后当即生效，可推动巨大的岩石
金のグロ−ブ	金手套	ガノン城 内部	获得后当即生效，可举起巨大的石柱
银のウロコ	银鳞	ゾ−ラの里	获得后当即生效，潜水迷你游戏的奖品，可潜水6秒
金のウロコ	金鳞	ハイリア湖畔	获得后当即生效，钓鱼场的奖品，可潜水9秒
ひびき石	响石	カカリコ村民家用黄金骷髅交换	获得后当即生效，当身边有隐藏的地洞时会自动提示
ゲルドの会员证	谢鲁多会员证	ゲルドの砦	获得当即生效，可在ゲルドの砦自由活动

大哥隆刀入手方法

①当剧情发展到获得艾波娜后，和カカリコ村英帕家后面的女性对话，获得ポケットタマゴ。经过一晚ポケットタマゴ会孵出てのりコッコ，使用てのりコッコ叫醒在瞭望塔下方民家中睡觉的塔隆后，再把てのりコッコ交还给之前的女性，从而获得コジロ—。

②来到迷いの森的1区，使用コジロ—和这里盗猎者交换，获得あやしいキノコ。

③3分钟内把あやしいキノコ交给カカリコ村老婆婆药店里的老婆婆，获得あやしいクスリ。

④回到迷いの森的1区，把あやしいクスリ交给这里的哥奇利族人，获得密猎者のノコギリ。

⑤把密猎者のノコギリ交给ゲルドの谷帐篷前的工匠，获得折れたゴロン刀。

⑥从デスマウンテン登山道来到山顶，把折れたゴロン刀交给一旁的巨大ゴロン族人，获得处方せん。

⑦把处方せん交给ゾ—ラの里的佐拉大王，获得メダマガエル。

⑧3分钟内把メダマガエル交给ハイリア湖畔的湖水研究所里的博士（不能用笛子传送），获得特制本生目药。

⑨4分钟内把特制本生目药带给デスマウンテン登山道山顶的巨大ゴロン族人，获得ひきかえ券。3日后再把ひきかえ券给回巨大ゴロン族人，获得大哥隆刀。

选择道具

原名	文中译名	入手途径或地点	作用
デクのタネ	德库之种	击倒敌人或宝箱	弹弓的子弹
デクの实	德库之实	击倒敌人或宝箱	发出强光令敌人晕眩
デクの棒	德库之棒	击倒敌人或宝箱	可在有火处点火当成火把使用
バクダン	炸弹	击倒敌人或宝箱	除了攻击敌人外，还能炸开某些特定的墙壁或地板
ボムチュウ	老鼠炸弹	城下町路地里的老鼠炸弹屋购买	可直线移动的炸弹，能越过墙壁
妖精のパチンコ	妖精的弹弓	デクの树サマの中	射出德库之实作远距离攻击
妖精の弓	妖精之弓	森の神殿	射出箭作远距离攻击
炎の矢	火之箭	ハイリア湖畔	火属性攻击
冰の矢	冰之箭	ゲルドの修练场	冰属性攻击
光の矢	光之箭	时の神殿	圣属性攻击
魔法のマメ	魔法豆	ゾ—ラ川的卖豆人	年幼时期种在特定的土地里，成年时期会长成叶子，乘上去能到达一些平时去不了的地方
ディンの炎	火魔法道具	ハイラル城	消耗魔法槽使用火属性魔法进行范围攻击
フロルの风	风魔法道具	ゾ—ラの泉	消耗魔法槽的移动魔法，第一次使用设置传送点，第二次使用会直接移动到传送点
ネ—ルの爱	防御魔法道具	巨大邪神像	消耗魔法槽一定时间不受伤害
まことのメガネ	透视眼镜	井户の底	消耗魔法槽看见隐藏的路、洞穴、平台和敌人
ブ—メラン	回旋镖	ジャブジャブ样のお腹	投出后会返回，可攻击敌人或取得远处的道具
フックショット	飞爪	墓地	可抓住某些东西进行远距离移动
ロングフック	长飞爪	水の神殿	射程2倍的飞爪
メガトンハンマ—	铁锤	炎の神殿	可敲碎石头或按下生锈的按钮
あきビン	空瓶	ロンロン牧场、カカリコ村、ハイリア湖畔、城下町	可以用来装牛奶、妖精、虫子和鱼等物品
ヘビイブ—ツ	重靴	冰の洞窟	增加体重，可在水下步行
ホバ—ブ—ツ	飞靴	暗の神殿	短时间浮空

乐曲

名称	指令	入手途径或地点	作用
ゼルダの子守歌	XAYXAY	ハイラル城	在三角纹章处吹奏引发各种效果
エポナの歌	AXYAXY	ロンロン牧场	呼叫艾波娜
サリアの歌	RYXRYX	森の圣域	地图上吹奏能听取萨莉亚提示，对特定对象使用能引发特殊效果
太阳の歌	YRAYRA	墓地	可使昼夜逆转，能对僵尸类敌人造成硬直，在特定场所使用能使回复用的精灵出现
时の歌	YLRYLR	ハイラル平原	在迷宫中特定的地方使用能使方块出现或消失
岚の歌	LRALRA	カカリコ村	在特定场所使用能使回复用的精灵珠出现
カカシの歌	自定	ハイリア湖畔	能使稻草人出现，作为飞爪的目标
森のメヌエット	LAXYXY	森の圣域	传送到森の神殿
炎のボレロ	RLRLYRYR	デスマウンテン火口	传送到炎の神殿
水のセレナ—デ	LRYYX	冰の洞窟	传送到水の神殿
暗のノクタ—ン	XYYLXYR	カカリコ村	传送到暗の神殿
魂のレクイエム	LRLYRL	巨大邪神像	传送到魂の神殿
光のプレリュ—ド	AYAYXA	时の神殿	传送到时の神殿

流程篇

コキリの森 P153
1.从练习场的宝箱中获得哥奇利之剑。
2.收集40卢比，在商店购入德库之盾。
3.装备剑和盾，在拔剑的状态下和米德（ミド）对话

デクの树サマの中 P153
1.入手妖精的弹弓，打倒BOSS甲壳寄生兽ゴ—マ。

コキリの森 P153
1.在村子的出口与萨莉亚（サリア）相遇，获得妖精之笛。

ハイラル城 P155
1.进入ハイラル城后返回城下町，再次进入ハイラル城会遇到玛隆（マロン）
2.从玛隆处获得ふしぎなタマゴ。
3.使用由ふしぎなタマゴ变成的めざましドリ叫醒睡觉的塔隆（タロン）。
4.白天避开士兵的巡逻穿过ハイラル城的中庭，见到ゼルダ姬（塞尔达公主），获得ゼルダの手纸。
5.从英帕（インパ）处学会吹奏ゼルダの子守歌。

ロンロン牧场 P155
1.和玛隆对话，拿出妖精之笛学会エポナの歌。

カカリコ村 P155
1.向デスマウンテン登山道门口的士兵出示ゼルダの手纸。

墓地 P156
1.在王家之墓的三角纹章上吹奏ゼルダの子守歌，进入墓穴内部调查石碑学会吹奏太阳の歌。

ゴロンシティ P157
1.在最下层关着的门前吹奏ゼルダの子守歌打开长老房间的门。
2.用德库之棒引火，引爆炸弹花打开通往迷いの森的门。

森の圣域 P157
1.经由迷いの森来到森の圣域，学会吹奏サリアの歌。

ゴロンシティ P157
1.对长老吹奏サリアの歌，获得哥隆的腕轮。

デスマウンテン登山道 P156
1.拔出炸弹花往悬崖下投，炸开被石头堵住的ドドンゴの洞窟洞口。

ドドンゴの洞窟 P158
1.入手炸弹袋，打倒BOSS猛炎古代龙キングドドンゴ。

デスマウンテン登山道 P156
1.前往山顶的大妖精の泉，习得蓄力回旋斩。

ハイラル城 P155
1.使用炸弹破坏岩石，在大妖精の泉获得火魔法道具。

ゾ—ラ川 P158
1.使用炸弹破坏岩石，往上流前进。
2.在瀑布前的三角纹章处吹奏ゼルダの子守歌，进入ゾ—ラの里。

ゾ—ラの里 P159
1.玩潜水迷你游戏获得银鳞。
2.潜水穿过水里的石门，前往ハイリア湖畔。

ハイリア湖畔 P159
1.潜水入手装有信的瓶子。

ゾ—ラの里 P159
1.在佐拉大王（キングゾ—ラ）前使用瓶子，打开通往ゾ—ラの泉的路。
2.使用空瓶在水边抓了鱼后，前往ゾ—ラの泉。

ゾ—ラの泉 P159
1.在ジャブジャブ样前使用之前抓到的鱼，进入迷宫。

ジャブジャブ样のお腹 P160
1.入手回旋镖，打倒BOSS电击旋回虫バリネ—ド。

ハイラル平原 P154
1.在ハイラル城城门前发生剧情。
2.从护城河里捡起时之笛，学会吹奏时の歌。

城下町 P154
1.在时の神殿的台座前吹奏时の歌。
2.拔出圣剑（マスタ—ソ—ド），进入成年时代。

ロンロン牧场 P155
1.玩赛马迷你游戏获得马。

墓地 P156
1.和守墓人的灵魂玩赛跑迷你游戏，入手飞爪。

カカリコ村 P155
1.在风车屋的男子前拿出时之笛，学会演奏岚の歌。

迷いの森 P157
1.在挡路的米德前吹奏サリアの歌，进入森の圣域。

森の圣域 P157
1.在最深处的森の神殿前遇到斯克（シーク），学会吹奏森のメヌエット。

森の神殿 P160
1.入手妖精之弓，打倒BOSS异次元恶灵ファントムガノン。

城下町 P154
1.在时の神殿遇到斯克，学会吹奏光のプレリュード。

ゴロンシティ P157
1.用炸弹炸停一直滚动的族人，获得哥隆族服装。
2.进入长老房间，拉开神像打开通往デスマウンテン火口的入口，换上哥隆族服装后进入。

デスマウンテン火口 P161
1.在炎の神殿前遇到斯克，学会吹奏炎のボレロ。

炎の神殿 P161
1.入手铁锤，打倒BOSS灼热穴居龙ヴァルバジア。

冰の洞窟 P162
1.经由ゾ－ラの泉来到冰の洞窟，入手重靴和用空瓶装了蓝色火焰后返回。
2.在洞窟深处遇到斯克，学会吹奏水のセレナ－デ。

ゾ－ラ里 P159
1.对佐拉大王使用蓝色火焰，获得佐拉族服装。

ハイリア湖畔 P159
1.吹奏水のセレナ－デ来到ハイリア湖畔，换上佐拉族服装，使用重靴和飞爪打开水の神殿的入口。

水の神殿 P162
1.入手长飞爪，打倒BOSS水栖核细胞モ－フア。

ハイリア湖畔 P159
1.在石碑前吹奏太阳の歌，用弓箭射升起的朝日后获得火之箭。

カカリコ村 P156
1.在カカリコ村遇到斯克，学会吹奏暗のノクタ－ン。
2.传送回小时候的カカリコ村，在风车屋男子前演奏岚の歌，抽空村子井里的水。

井户の底 P163
1.打倒BOSSデドハンド，入手透视眼镜。

墓地 P156
1.回到成年时代，吹奏暗のノクタ－ン来到墓地的暗の神殿入口，用火魔法把烛台全部点燃后进入迷宫内部。

暗の神殿 P163
1.入手飞靴，打倒BOSS暗黑幻影兽ボンゴボンゴ。

ゲルドの谷 P164
1.骑马冲过断裂的吊桥，进入ゲルドの砦。

ゲルドの砦 P164
1.救出被关押的4位工匠，获得ゲルドの会员证。
2.和通往沙漠的门上方的卫兵对话，打开大门。

幻影の沙漠 P165
1.使用长飞爪和透视眼镜穿过沙漠，前往巨大邪神像。

巨大邪神像 P165
1.进入巨大邪神像里的魂の神殿后出来遇到斯克，学会吹奏魂のレクイエム。

魂の神殿 P166
1.传送回小时候，吹奏魂のレクイエム前往魂の神殿，入手银手套。
2.传送回成年时代，再次进入魂の神殿，入手镜盾，打倒BOSS双生魔道师ツインロ－バ。

时の神殿 P154
1.与塞尔达公主相遇，入手光之箭。

ガノン城 P167
1.入手金手套，打倒BOSS大魔王ガノンドロフ。
2.从ガノン城脱出，打倒BOSSガノン。



攻略篇

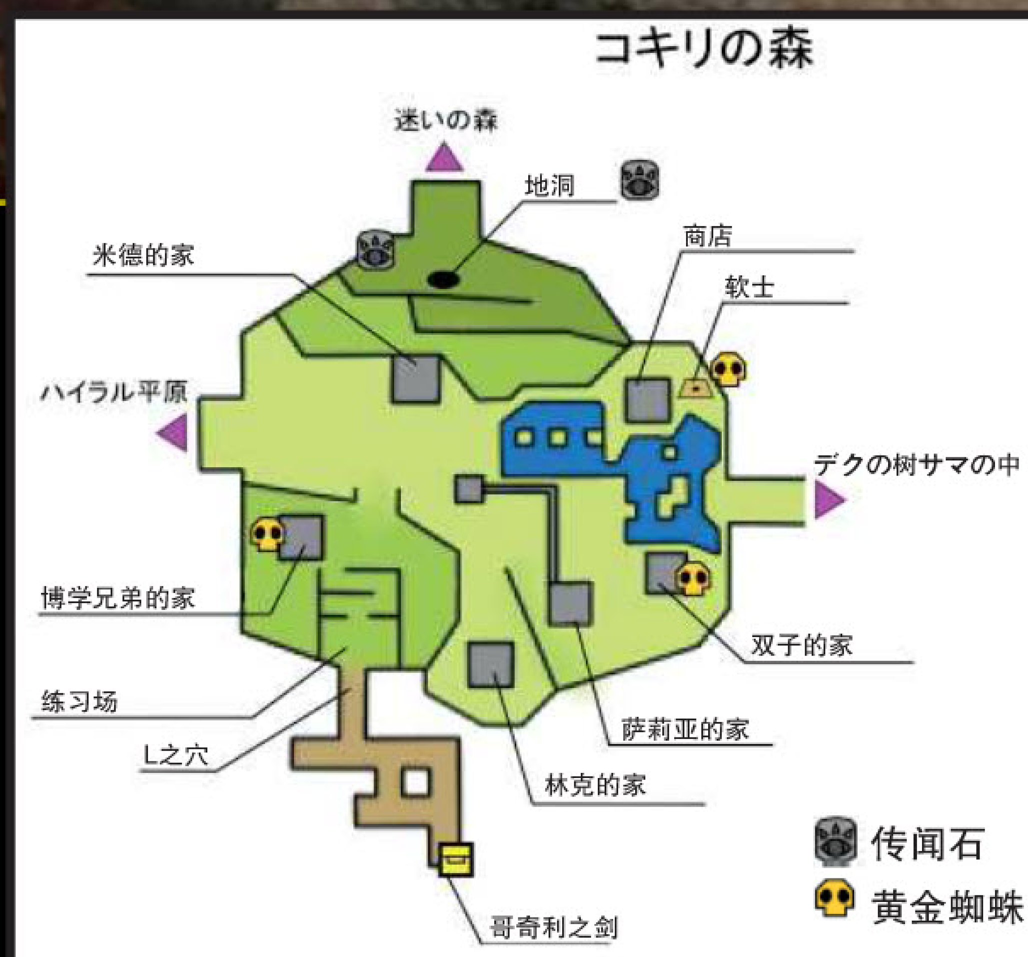
注：攻略篇以地图划分，使用时请根据流程的顺序对照页数。

コキリの森

攻略

游戏开始后（年幼时）

出村需要装备剑和盾，剑可以在村子南边L之穴尽头的宝箱中找到，盾则需要在商店里花40卢比购买，卢比的获得方法有很多，如在草丛里行走、砸石头和罐子、开民家里的宝箱等，另外如果已经获得了剑的话，砍路牌和草有时也会掉出卢比。获得两样东西后，在拔剑的状态下和村庄东边出口的米德对话，他就会让路。



完成デクの树サマの中迷宫后（年幼时）

从コキリの森西面出村，途中萨莉亚会前来送行，并从她那获得妖精之笛。

收集要素

黄金蜘蛛

①夜晚博学兄弟家的背后，需要用后跳取得黄金骷髅。

②商店旁的软土里，需用空瓶抓了虫子后，再把虫子放在上面才会出现。

③成年时夜晚双子家的屋顶，需要使用飞爪消灭和取得黄金骷髅。

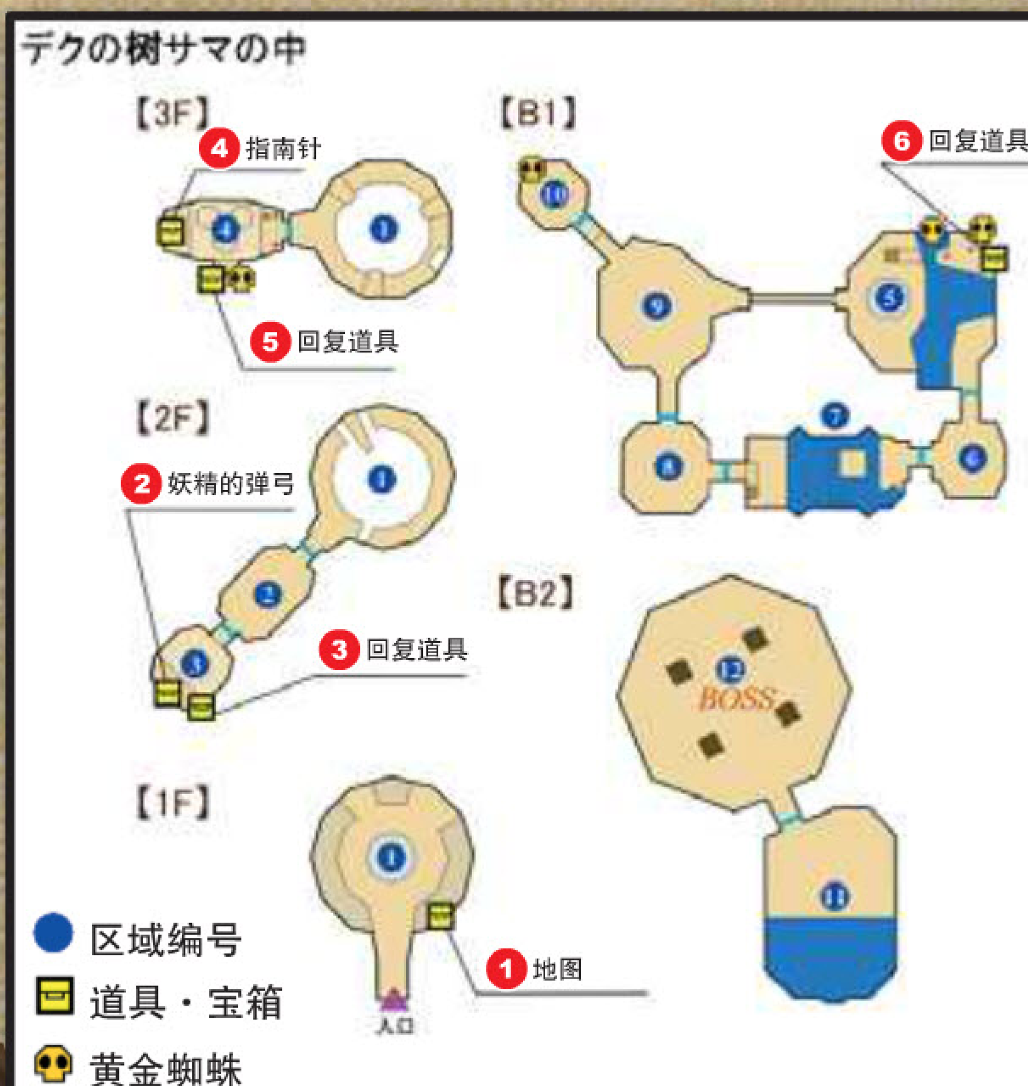
其他

①北边的地洞需要演奏岚の歌才能开启，里面的宝箱有20卢比。

デクの树サマの中

迷宫要点

1F的区域1暂时还没有需要解谜的地方，来到2F可从宝箱里获得迷宫地图。区域2的果核怪一开始会躲在地里，拉开一段距离敌人才会探出头来并用种子攻击林克，架好盾把种子反弹回去即可把它打到地面上，这时追上去对话就能打开通往区域3的门。区域3的宝箱2有重要道具妖精的弹弓，从宝箱2



一旁的蔓藤上爬上去还能找到一个有回复道具的宝箱，回程需先用弹弓把天花板上的梯子打下来。

回到之前区域1拿地图的地方，用弹弓清理掉蔓藤上的蜘蛛后就可往3F进发了。区域4里先踩地上的按钮把限时浮台开启，在浮台未下沉前到达对面的高台可获得指南针，作用是显示宝箱和BOSS的位置。最后回到门口处，拿出德库之棒靠近烛台点火，然后用点燃的德库之棒点着另一个烛台就能解开被反锁的门。3F的区域1有一种大蜘蛛，对付它不能硬拼，保持不动和它对持一段时间后它就会露出腹部的弱点，这时攻击才能奏效。消灭了大蜘蛛后，从它身后的平台上直接往下跳，依靠冲力突破1F的蜘蛛网进入B1F。

B1F的区域5先踩下按钮把烛台点燃，这样烛台旁的蜘蛛网也会被烧掉，露出有回复道具的宝箱，接着用德库之棒点火，拿着点火的德库之棒从浅水处通过，烧掉通往区域6的门口处的蜘蛛网。区域6有一个和之前一样的果核怪，按照同样的方法对付可获得2→3→1的提示，接着用弹弓打门上面的眼睛开关可来到区域7。区域7的水里有一个按钮，需要游到上面后按A键潜水触碰开启，这时水位会暂时下降，趁这段时间赶紧跳到浮台上前往对岸，上岸后精灵会教玩家怎样推石块，按照提示将石块推到指定位置作为垫脚就可进入区域8。区域8的谜题很简单，用德库之棒点燃全部烛台即可。区域9依然是点火谜题，用德库之棒引火烧掉蜘蛛网后就能发现通往区域5的小洞，而区域10里面则有一只黄金蜘蛛，不过目前还进入不了，需要等日后获得了炸弹和回旋镖再来。回到区域5后先把石块推到水里作为垫脚，再从烛台处用德库之棒点火，拿着带火的德库之棒在有蜘蛛网的地面上滚一下，这样就能来到B2F的区域11。区域11有三只果核怪，按照之前提示的2→3→1顺序（从左开始数）将种子反弹回去攻击它们，成功后再和逃到地面上来的那只果核怪对话，这样就能开启通往BOSS房间的大门了。



黄金蜘蛛

①区域4宝箱5的旁边。
②区域5的蔓藤上。
③区域5的铁网上。
④区域10，需用炸弹炸开区域9有裂缝的墙壁进入并用回旋镖回收黄金骷髅。

BOSS战

甲壳寄生兽ゴーマ

BOSS一开始在天花板上，需要切换成第一人称视角往上看才能发现它。BOSS的弱点部分是眼睛，在它眼睛变红时用弹弓射击能将它打成硬直，接着就可上去狂扁了。从硬直恢复过来后它爬上天花板上产卵，最好及时打掉，以免卵孵出杂兵，另外在BOSS产卵前也可用弹弓射击它的眼睛，打中的话BOSS会直接掉下来，能省下不少时间。

收集要素

心之碎片

①地洞4里，需要使用重靴潜水获得。
②地洞6里，需要打倒里面的果核怪用10卢比购买。

黄金蜘蛛

①地洞1里，需要用回旋镖或飞爪回收黄金骷髅。
②地洞5里，需要用火魔法或火之箭烧开蜘蛛网。

其他

①ハイラル城城门的锁链爬到最高后往下跳有20卢比的奖励。
②地洞1需要用炸弹炸开。
③地洞2需要用炸弹炸开岩石，里面有5卢比。
④地洞3需要用炸弹炸开岩石，里面有妖精之泉。
⑤地洞4需要用炸弹炸开。
⑥地洞5需要用铁锤敲开岩石后再用炸弹炸开，这里除了有黄金蜘蛛外还有牛。
⑦地洞6需要用炸弹炸开，在里面精灵反应的地方吹岚の歌可发现回复HP的妖精。
⑧地洞7需要用炸弹炸开，里面的宝箱有5卢比。
⑨地洞8需要用炸弹炸开，里面的宝箱有20卢比。

ハイラル平原

攻略

完成ジャブジャブ样のお腹迷宫后（年幼时）

接近城门时发生剧情，剧情后从护城河中入手时之笛，并习得时の歌。





城下町

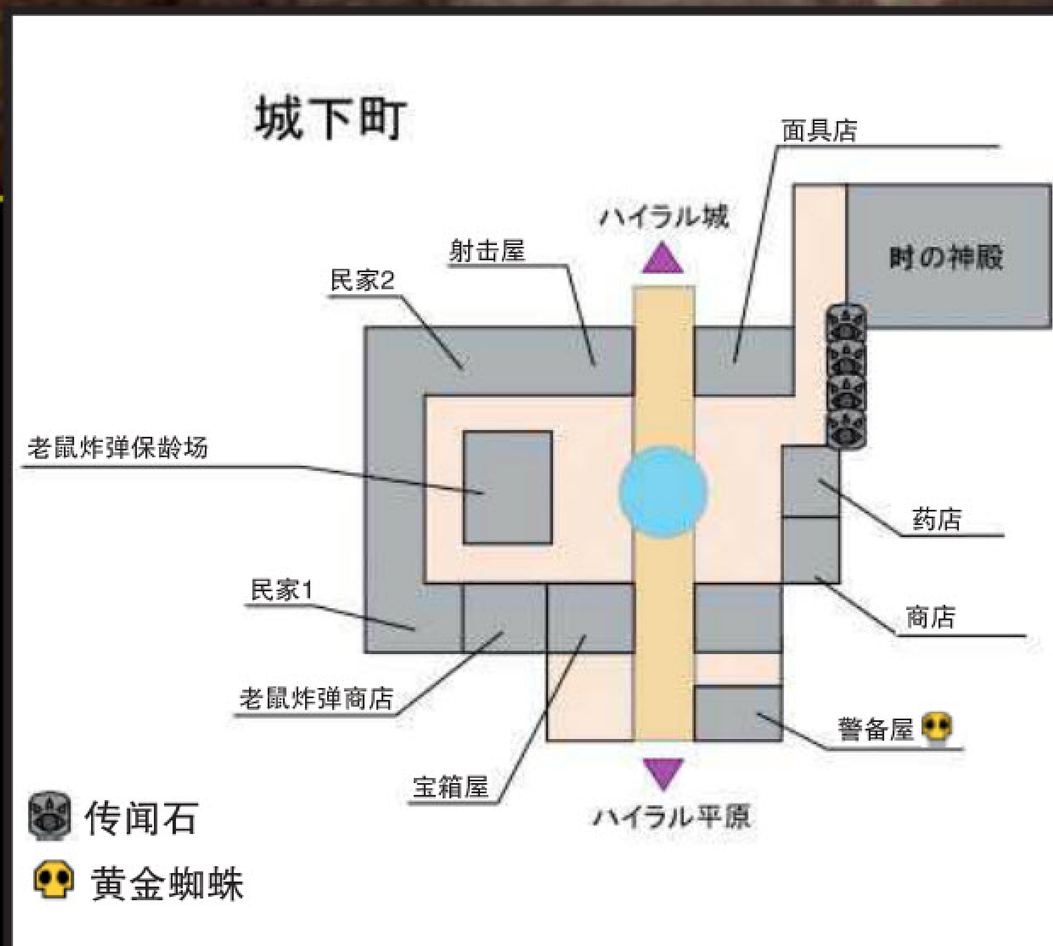
攻略

入手时之笛后（年幼时）

前往时の神殿，在台座前吹奏时の歌，进入神殿内部拔出圣剑进入成年时代。

完成森の神殿迷宫后（成年时）

在时の神殿遇到斯克，并学会吹奏光のプレリュード。



完成魂の神殿迷宫后（成年时）

在时の神殿与塞尔达公主相遇，入手光の箭。

收集要素

心之碎片

①晚上访问路地里的民家1，会被这里的妇人拜托找狗。晚上的城下町有很多狗出没，只要接近狗就会跟着林克，妇人的狗（白色）在商店旁，将它带去给妇人就能获得一个心之碎片作为奖励。注意一次只能带着一只狗，如果被别的狗跟着的话可以跑快点甩掉。
②在晚上开放的宝箱屋可以花10卢比进行二选一的宝箱小游戏，选中钥匙的话就能进入下一道门，选错则要重新开始，一共需要突破6道门，全部突破能获得心之碎片作为奖励。不想拼运气的话建议以后获得了透视眼镜后再来挑战，这样就能看到宝箱里的东西了。
③获得炸弹后可以到老鼠炸弹保龄场花30卢比玩炸弹保龄小游戏，成功用老鼠炸弹击中三个靶心就能获得奖品，其中一个奖品是心之碎片。

黄金蜘蛛

①撞破警备屋最里面的箱子。

其他

①在射击屋可以花20卢比玩射击游戏，用弹弓击中全部目标就能使德库之种上限+10。
②炸弹上限+10：老鼠炸弹保龄场的奖品。
③成年后在ハイラル平原上会遇到一种较大的幽灵，具体位置可参考地图（英文字母），将打倒它们后出现的灵魂用瓶子装起来卖给警备屋里的独眼妖怪，可以获得第4个空瓶。
④剧情推进到デスマウンテン登山

道后，面具店会开放，这里可租借到各种面具，戴着面具和指定的人说话能把面具卖出去，之后回来还了租借费就能解锁新的面具，最后解锁的まことの假面可看透人心，戴着它和世界各地的传闻石（有眼睛图案的石头）说话能得到各种和游戏有关的信息。面具的解锁顺序如下：

面具名称	租借费用	卖价	买家
キ-タンのお面	10卢比	15卢比	カカリコ村的デスマウンテン登山道入口处的卫兵（出示了ゼルダの手纸后）
ドクロのお面	20卢比	10卢比	迷いの森入口左边区域的奇面族（演奏过サリアの歌后）
こわそなお面	30卢比	30卢比	白天在カカリコ村墓地游玩的小孩
ウサギずきん	50卢比	最大500卢比	绕着ロンロン牧场外围跑马拉松的人，晚上才能上前对话（时之笛入手後）
まことの假面	—	—	—
ゾ-ラのお面	—	—	—
ゴロンのお面	—	—	—
ゲルドのお面	—	—	—

ハイラル城

攻略

完成デクの树サマの中迷宫后（年幼时）

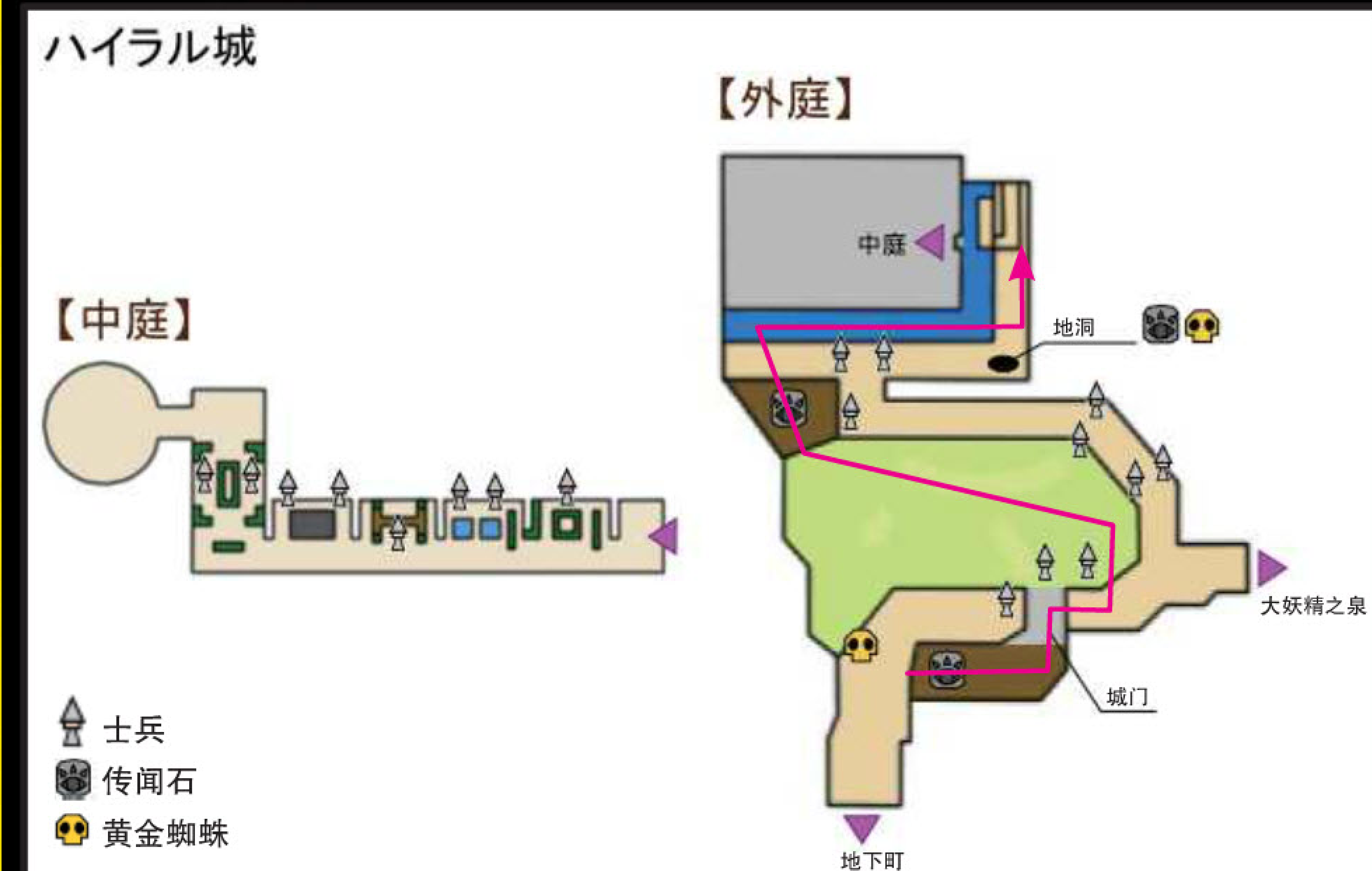
来到ハイラル城先返回城下町，再次进入在路口处会遇到玛隆，和玛隆对话能获得ふしぎなタマゴ，把ふしぎなタマゴ装备在快捷栏上，过一晚上会变成めざましドリ。

ハイラル城外部到处都有把守的卫兵，被卫兵逮到的话会被扔出城门，需要从玛隆身旁的蔓藤爬上去偷偷进门，再避开卫兵前进，具体路线可以参考地图。在城墙脚下遇到正在熟睡的塔隆，使用めざましドリ叫醒他就会让路，接着把两个木箱推到河里搭路，从排水口处潜入城堡。

ハイラル城内只能白天潜入，避开一路上巡逻的卫兵，在内部见到塞尔达公主触发剧情，并获得ゼルダの手纸，剧情结束后和门口的英帕（インパ）对话可习得ゼルダの子守歌。

炸弹入手后（年幼时）

用炸弹炸开东面的岩石，在大妖精の泉的三角纹章处吹奏ゼルダの子守歌，获得火魔法道具。



收集要素

黄金蜘蛛

①入口处附近的树上，需用翻滚撞下来。

②地洞里，需要演奏岚の歌才会出现，进入后用炸弹炸开墙壁发现黄金蜘蛛，最后用回旋镖回收黄金骷髅。

ロンロン牧场

攻略

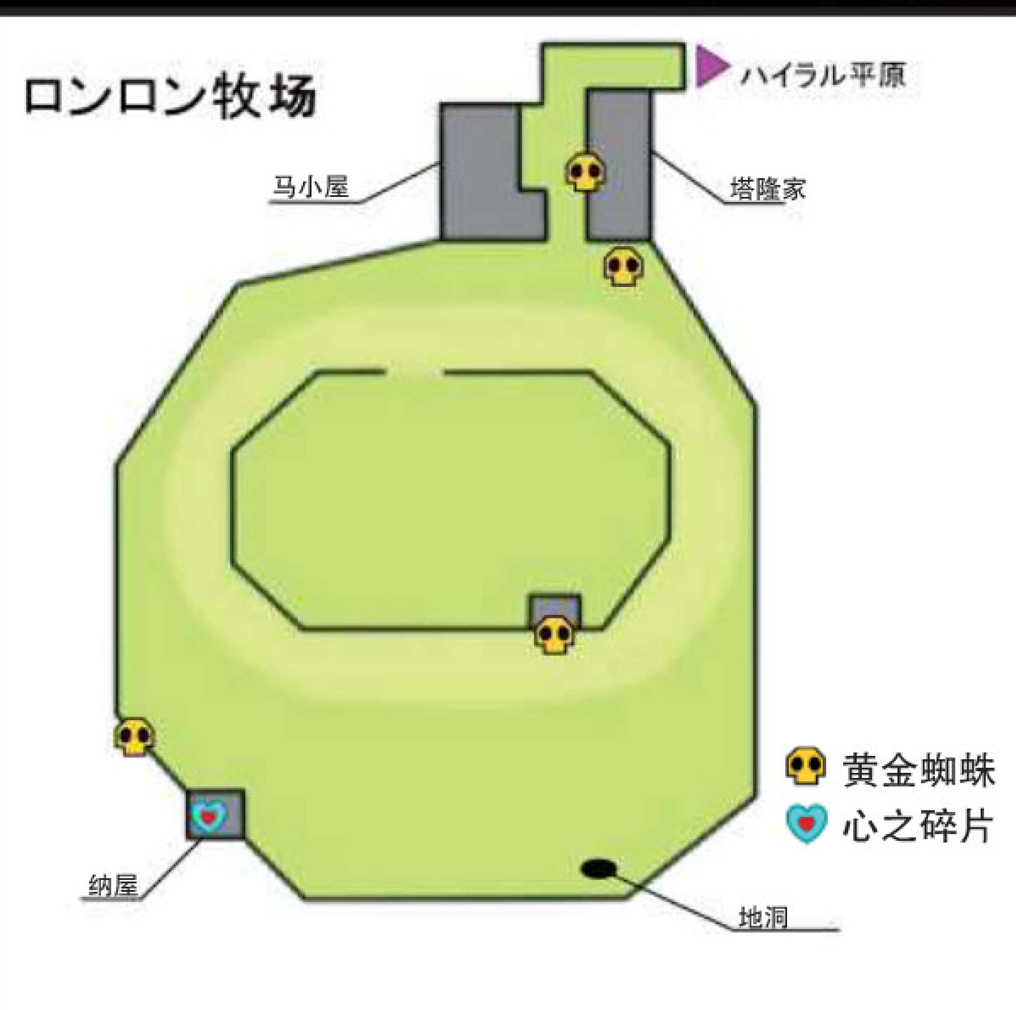
入手ゼルダの手纸后（年幼时）

和牧场中央的玛隆对话可认识小马艾波娜（エポナ），此时拿出妖精之笛可习得吹奏エポナの歌。

成年剧情开始（成年时）

在牧场的马圈前和因戈（インゴ-）对话可以花10卢比骑马，此时吹奏エポナの歌可以在一群马中认出小时候认识的艾波娜，骑着艾波娜和因戈对话可花50卢比进行赛马，胜出就可获得艾波娜。

比赛为绕马圈跑一圈，按A键能消费一个萝卜进行短暂冲刺（冲刺时能越过较低的障碍），善用便不难取胜。赢了因戈两次后，再骑着艾波娜往牧场围栏冲刺脱出，以后在大地图上就可以随时用エポナの歌呼叫艾波娜了。



收集要素

心之碎片

①推开纳屋最里面的箱子能找到一条秘密通道，穿过通道后发现。

黄金蜘蛛

①夜晚塔隆家的外壁上，需要回旋镖回收黄金骷髅。

②塔隆家旁的树上，需用翻滚撞下来。

③夜晚马圈东南面木棚的背面。

④夜晚纳屋旁边的石壁上，需要回旋镖回收黄金骷髅。

其他

①白天去塔隆的家和他对话能花10卢比玩找公鸡的小游戏，要找的公鸡是一开始在塔隆身边的3只，游戏开始后3只公鸡就会散开，得在一群公鸡中将它们找出（按A键举起），成功后可获得牛奶作为奖励，牛奶用于回复HP，喝完后的空瓶还能拿来装药水、虫子、妖精等物品。

②有空瓶的时候，在养有奶牛的屋子吹エポナの歌能获得牛奶（以后有奶牛的场所也同样）。

カカリコ村

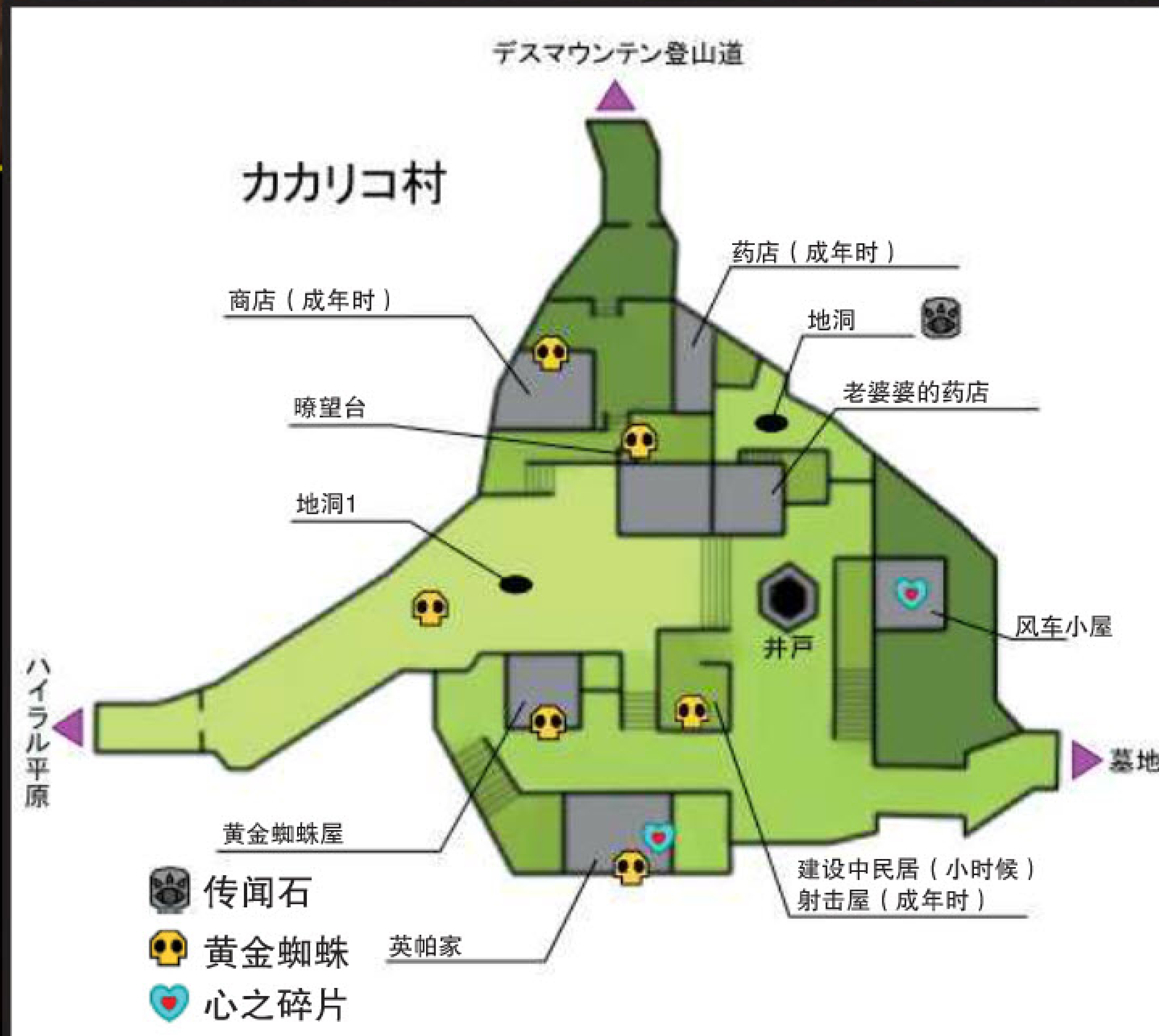
攻略

入手ゼルダの手纸后（年幼时）

在向村子北门的士兵面前使用ゼルダの手纸后他就会开门，接着可进入デスマウンテン登山道。

成年时代开始后（成年时）

在风车屋的男子前拿出时之笛，学会



演奏岚の歌。

岚の歌习得后（年幼时）

回到小时候，在风车屋的男子前演奏岚の歌，将村子井里的水抽空，进入迷宫井户の底。

完成水の神殿迷宫后（成年时）

在カカリコ村遇到斯克并学会吹奏暗のノクターン。剧情后传送回小时候的カカリコ村，在风车屋男子前演奏岚の歌抽空村子井里的水，进入井户の底。

收集要素

心之碎片

①英帕家的牛栏中，从デスマウンテン山顶乘坐猫头鹰回来后跳到屋子后方的木棚上进入。
②与瞭望塔旁边人家屋顶的村民对话，需从瞭望塔利用横跳来到屋顶。
③风车小屋的高台上，需用回旋镖回收。
④收集50个黄金骷髅从黄金蜘蛛屋里的村民处得到。

黄金蜘蛛

①夜晚村入口附近的树上，需用翻滚撞下来。
②夜晚在建设中的民居墙壁上。
③夜晚死亡山入口处的民家的墙壁上。
④夜晚黄金蜘蛛屋的外壁。
⑤夜晚瞭望塔的梯子上。
⑥成年后夜晚英帕家屋顶，需用飞爪经过黄金蜘蛛屋的屋顶到达。

其他

①打倒各地的黄金蜘蛛回收黄金骷髅，能在村入口右手边第一间民家里换取各种道具，可兑换的道具如下：

道具	所需黄金骷髅个数
所持卢比上限上升到200	10
响石	20
所持卢比上限上升到500	30
老鼠炸弹	40
心之碎片	50
200卢比（可无限获得）	100

②白天和卡卡里科村通往墓地入口处附近的女性对话能接受到捉公鸡的委托，把分散在村子里的7只公鸡全部扔回她身旁的鸡圈里能获得一个空瓶作为奖励。这里要注意的有：其中一只隐藏在瞭望塔下方的箱子里，需要用翻滚撞破才能发现；村入口右手边民家平台上的公鸡需要举着其他公鸡从其他平台飞过来才能抓到；风车屋旁边的两只需要用到上面去屋顶拿心之碎片的方法才能抓到。
③地洞1需要用炸弹炸开，打倒里面的敌人可入手200卢比。
④弓箭上限+10：成年时期射击屋的奖品。

墓地

攻略

习得ゼルダの子守歌后（年幼时）

调查王家之墓两旁的墓碑会各出现一个幽灵，击倒后能打听到关于王家之墓的信息。接着站在三角纹章上吹奏ゼルダの子守歌进入墓穴内部，在最里面的房间调查石碑能学会太阳の歌的吹奏方法。

成年剧情开始后（成年时）

拉开北面墓碑中的左起第一个，进入内部与守墓人的灵魂玩赛跑迷你游戏，一路跟着他进入到墓穴最深处可获得“飞爪”，最后在挡路的石块前吹奏时の歌能回到カカリコ村的风车屋里。



入手透视眼镜后（成年时）

吹奏暗のノクターン来到暗の神殿入口，在门前用火魔法把烛台全部点燃后进入迷宫内部。

收集要素

心之碎片

①墓穴2的宝箱，在里面的祭坛上吹奏太阳の歌后出现。
②夜晚和守墓人对话，花10卢比让他挖脚下的泥土，从随机一块泥土中获得。
③成年后在守墓人的墓里和幽灵玩赛跑迷你游戏，第二次60秒以内完成挑战的话获得。
④西北的高台上，小时候在软土处埋下魔法豆，成年后借助魔法豆叶子来到高台后撞破木箱发现。



黄金蜘蛛

①夜晚南边的墙上，需要用回旋镖回收黄金骷髅。
②北边的软土里，放虫子后出现。

其他

①拉开墓穴1能发现隐藏的地洞，进入内部能获得海利亚之盾（如果之前已经买了的话则是5卢比），另外用炸弹炸开宝箱后面的墙壁还能发现回复用的妖精之泉，用空瓶子将妖精装起来当成回复道具使用或是在林克在没血时复活一次。

デスマウンテン登山道

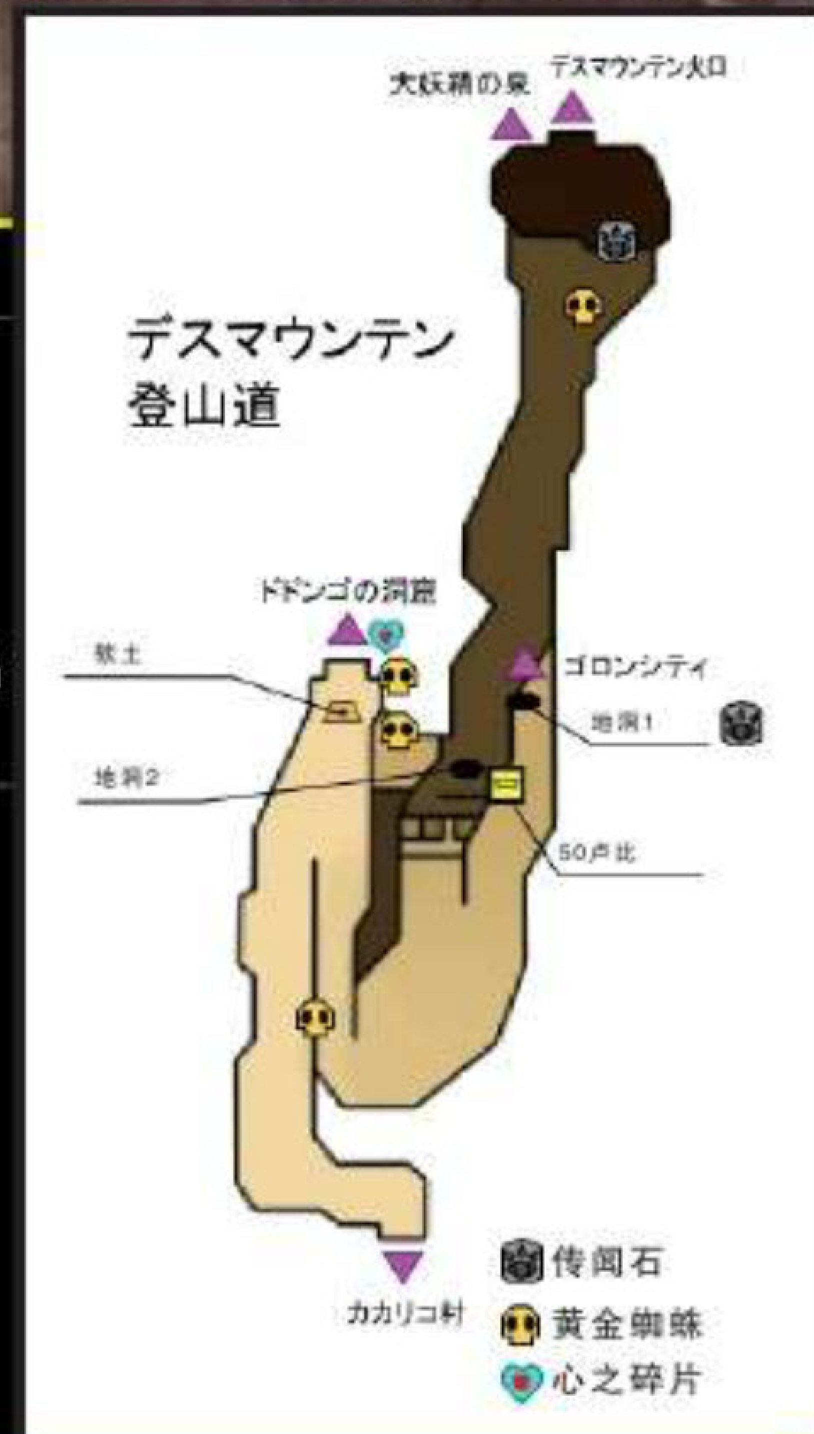
攻略

入手哥隆的腕轮后（年幼时）

在有炸弹花的地方拔起炸弹花往悬崖下投，这样就能炸开原本被石头堵住的ドドンゴの洞窟的洞口。

完成ドドンゴの洞窟迷宫后（年幼时）

用炸弹炸开山腰上挡路的岩石后往山顶前进，到了山顶炸开有裂缝的墙壁就能进入大妖精之泉，在三角纹章上吹奏ゼルダの子守歌后，可习得蓄力回旋斩以及追加魔法槽。剧情结束后和门口的猫头鹰对话，猫头鹰会带着林克直接飞回カカリコ村。



收集要素

心之碎片

①ドドンゴの洞窟入口的上方，在山崖有炸弹花的地方用后跳到达。

黄金蜘蛛

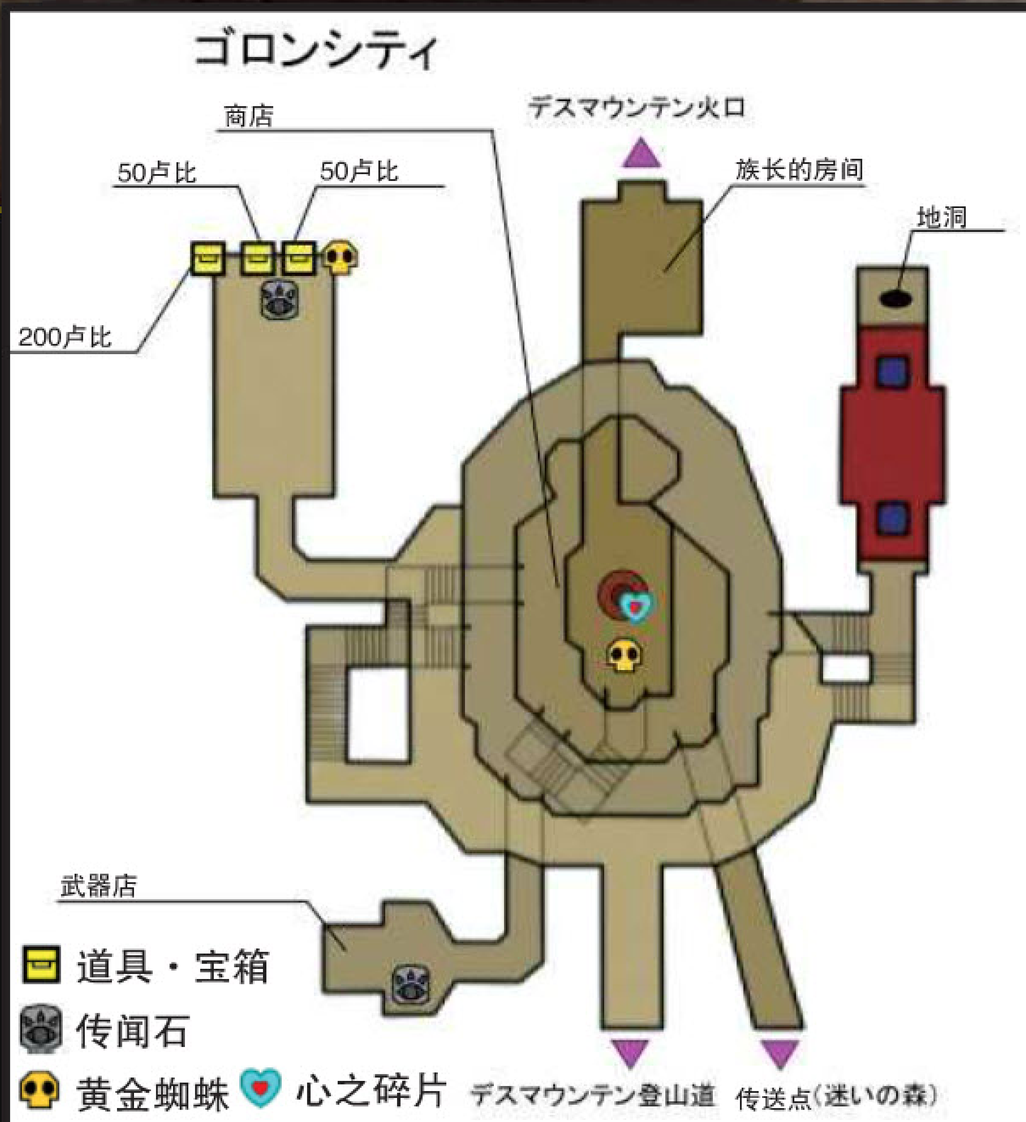
①进入登山道不久路边有裂缝的墙壁里，需用炸弹炸开。
②ドドンゴの洞窟入口前的软土里，放虫子后出现。
③成年时夜晚ゴロンシティ入口的西侧，用铁锤敲碎石块后出现。
④成年时夜晚通往山顶的路上，用铁锤敲碎石块后出现。

其他

①50卢比的宝箱需要用炸弹炸开有裂缝的墙壁才能看到。
②地洞1需要演奏岚の歌才会出现，里面的宝箱有200卢比。
③地洞2需要用炸弹炸开岩石，里面有奶牛和少量卢比。

ゴロンシティ

攻略



习得ゼルダの子守歌后（年幼时）

在最底层的闭锁的门前吹ゼルダの子守歌打开长老房间的门，对话后用德库之棒引火，引爆倒数第二层南边通道的炸弹花打开通往迷いの森的门。

习得サリアの歌后（年幼时）

在长老面前吹奏サリアの歌，获得哥隆的腕轮。

成年时代开始后（成年时）

用炸弹炸停不断滚动的族人并和他对话，获得哥隆族服装。接着进入族长房间，拉开神像打开通往デスマウンテン火口的入口，换上哥隆族服装后进入。

收集要素

心之碎片

①获得炸弹后，从哥隆城长老的房间用德库之棒引火，点燃最底层的4个烛台，这样中间的大壶就会开始转动，从上一层扔炸弹进去可将其炸停，根据停下时的表情可获得各种物品作为奖励，转到笑脸能获得一个心之碎片。

黄金蜘蛛

①顶层最西北边的房间里，需用炸弹炸开岩石并撞破木箱。
②成年时在顶层中间单独平台的侧面，需用飞爪回收黄金骷髅。

其他

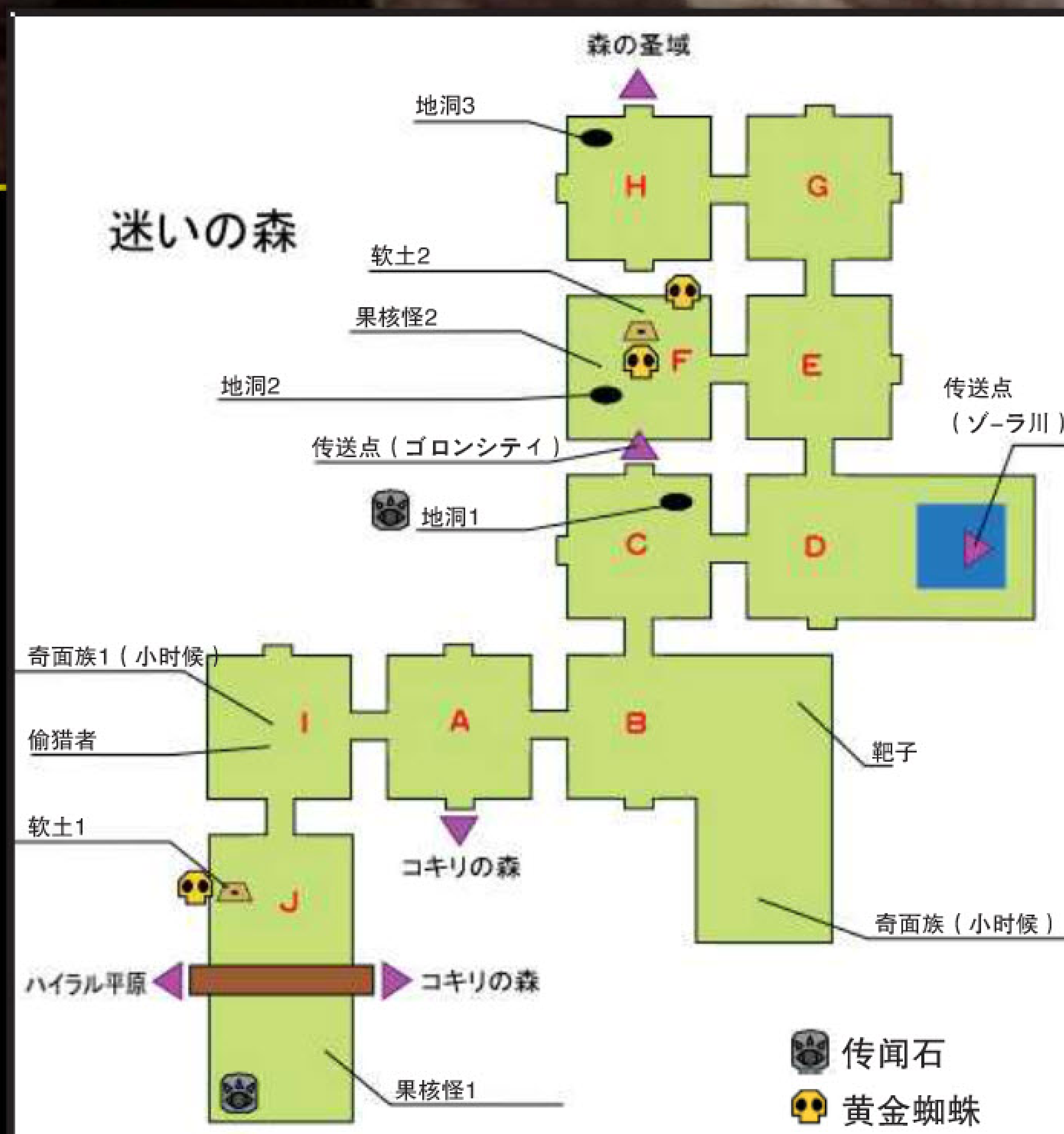
①炸弹上限+10：将倒数第三层不断滚动的ゴロン族人于路牌处炸停。
②在东北面房间的岩浆前吹时の歌会出现平台，通过飞爪来到高台能发现地洞。
③成年时在武器店可花200卢比买到巨人小刀，这把剑的攻击力是圣剑的两倍，使用时由于需要两只手，所以不能和盾同时使用，而且这把剑非常容易断，断了后还得花200卢比返修。

迷いの森

攻略

成年时代开始后（成年时）

在米德前吹奏サリアの歌，进入森の圣域。



收集要素

心之碎片

①区域B和奇面族玩演奏游戏的奖品，玩法为重复奇面族吹出的调子。
②站在区域I的树桩上吹奏サリアの歌给奇面族听。

黄金蜘蛛

①区域J的软土里，放虫子后出现。
②区域F的软土里，放虫子后出现。
③小时候在区域F的软土里埋下魔法豆，成年后于夜晚借助魔法豆叶子来到上层后发现。

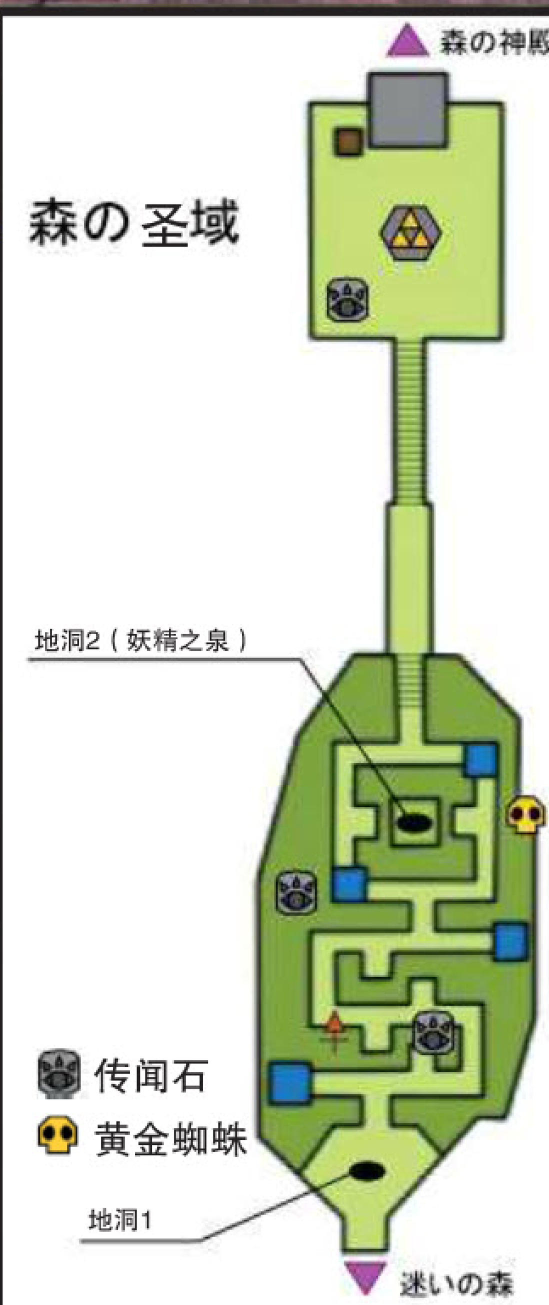
其他

①德库之种上限+10：区域B用弹弓连续射中三次靶子。
②德库之棒上限+10：击倒区域J的果核怪后花40卢比购买。
③德库之棒上限+10：戴ドクロのお面去地洞2给果核怪看。
④德库之实上限+10：炸开区域H的地洞3，击倒里面的果核怪后花40卢比购买。
⑤德库之实上限+10：戴まことの假面去地洞2给果核怪看。
⑥地洞1需要用炸弹炸开岩石，里面的宝箱有5卢比。



森の圣域

攻略



习得ゼルダの子守歌后（年幼时）

在森の圣域入口处会遇到强制战斗，胜利后前往深部与萨莉亚对话，习得サリアの歌。

入手飞爪后（成年时）

成年后的森之圣域的守卫比以前加强了许多，一旦被牛头怪发现就会直接被推出来，得先在拐角处用L键横移观察，然后趁牛头怪背对我们的时候用飞爪消灭，最后一个守卫楼梯口的牛头怪则要避开它的冲击波后接近来打。来到森之神殿的入口会遇到斯克，并习得森のメヌエット，以后只要吹奏这首歌就会直接被传送到森之神殿门口。接着用飞爪勾住神殿入口处的树的树枝，登上高台进入森の神殿。

收集要素

黄金蜘蛛

①成年时东面的墙上，需要用飞爪回收黄金骷髅。



其他

①地洞1需要用炸弹炸开，打倒里面的敌人可入手50卢比。
②地洞3需要演奏岚の歌才会出现。
③地洞2里有妖精之泉。

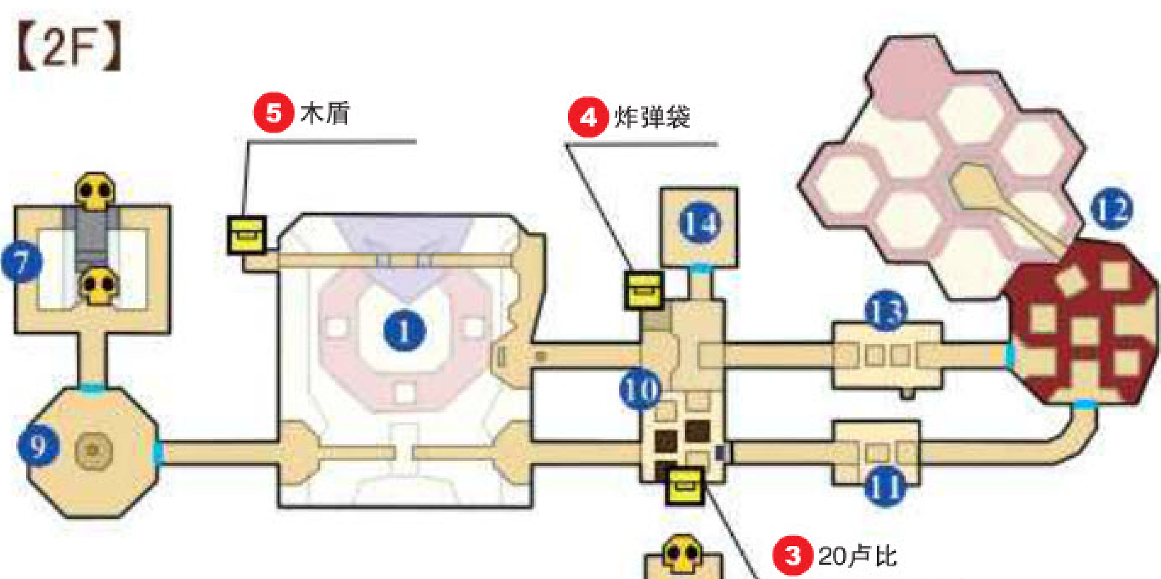
ドドンゴの洞窟

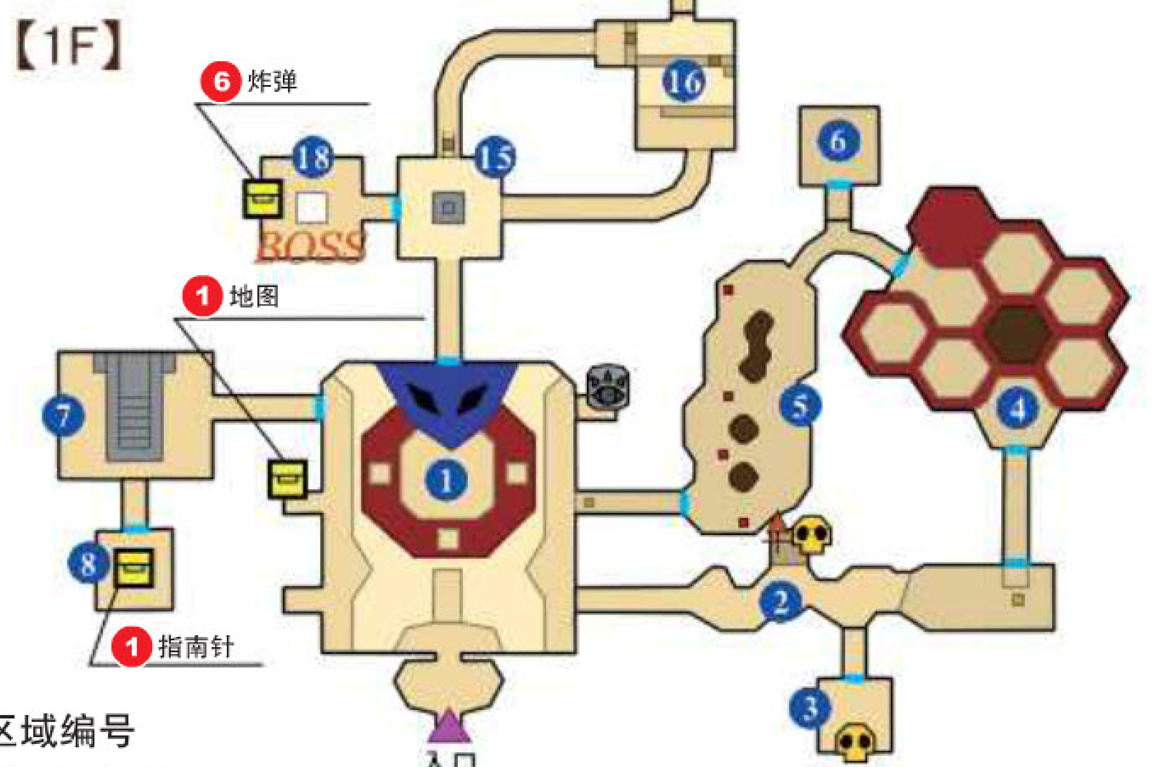
迷宫要点

区域1先通过浮台来到左边的平台，用炸弹花炸开有裂缝的墙壁后可获得地图，之后右边的平台也是一样，炸开后进入区域2。区域2的敌人被击倒后会爆炸，利用这个特点能炸开有裂缝的墙壁来到区域3，里面有只黄金蜘蛛。通往区域4的门需要用一旁的石像压住才能打开，进入后会有强制战斗，注意敌人被攻击后会跳到林克背后进行偷袭，得及时闪避或防御，击倒后进入区域5。区域5是点火谜题，一共有三个烛台，德库之棒不够的话可以炸开区域6的墙壁，里面的果核怪会卖德库之棒，另外区域5的敌人需要将炸弹花扔到它面前让其吞掉，这样攻击才能奏效。从区域5回到区域1的路上有一个按钮，踩下后开启通往区域7的门。区域7先用炸弹花炸开有裂缝的墙壁，进入区域8获得指南针，接着用炸弹花解决掉石像怪开门，回到区域7后把炸弹花放在两排炸弹花中间的缺口处，靠引爆其他炸弹花打开通往2F的楼梯。

区域9有不少敌人，其中火焰蝙蝠的攻击会把木盾烧掉，一定得注意，移开房间中间的惟一一尊石像（其他都是石像怪）会发现楼梯，上去踩下按钮开门。接着穿过吊桥来到区域10，这里的路比较窄，而且有很多移动的飞刀，得小心通过，爬上通往区域11的门口处的楼梯后转身就能看到平台上的炸弹花，利用炸弹花炸开墙壁进入区域11。区域11有一处着火的平台挡住去路，需要用弹弓射击墙上的眼睛才能将其熄灭。区域12是和之前一样的强制战斗，注意别掉进岩浆里了，HP不足时可去最突出的那块平台上拾取红心回复。区域13也是灭火谜题，先射正对面的眼睛，再跳到已熄火的平台上射击左边的眼睛，之后就能来到区域10的上层。区域10上层的宝箱4里有重要道具炸弹袋，有了它就可以使用炸弹了，而需要炸开的区域14里则有卖德库之种和德库之实的果核怪，觉得没必要可以不去，否则需要再绕一次道才能回到上层。踩下区域10上层连接2F区域1道路上的按钮能使浮台升上2F，这样1F和2F就畅通无阻了，接着来到2F区域1的最上边，可以发现另一条吊桥，从吊桥中间的两个破损部位各扔一个炸弹下去，就能打开通往区域15的大门，另外如果之前木盾被烧毁了的话，可以在宝箱5里重新获得，否则则是获得卢比。

回到1F，经由区域15来到区域16，最北边有裂缝的墙壁可以用炸弹炸开，里面是黄金蜘蛛，接着回到区域16爬上靠北的那堵墙，再跳到西北通路的入口，把西北通路尽头的石块推到区域15，然后再推到房间中间的缺口处压住机关，这样就能打开区域18的门。来到区域18用炸弹把有裂缝的地板炸开，跳下去就是BOSS战了。





黄金蜘蛛

①区域3，未获得炸弹前使用打倒后会爆炸的敌人炸开区域2有裂缝的墙壁进入。
②2F区域7，南面的蔓藤。
③区域17，用炸弹炸开区域16的墙壁进入。
④2F区域7中央阶梯的尽头，需用回旋镖或飞爪回收黄金骷髅。
⑤区域2，成年时在精灵反应的地方吹奏カカシの歌，利用稻草人来到高台上发现。

BOSS战 猛炎古代龙キングドドンゴ

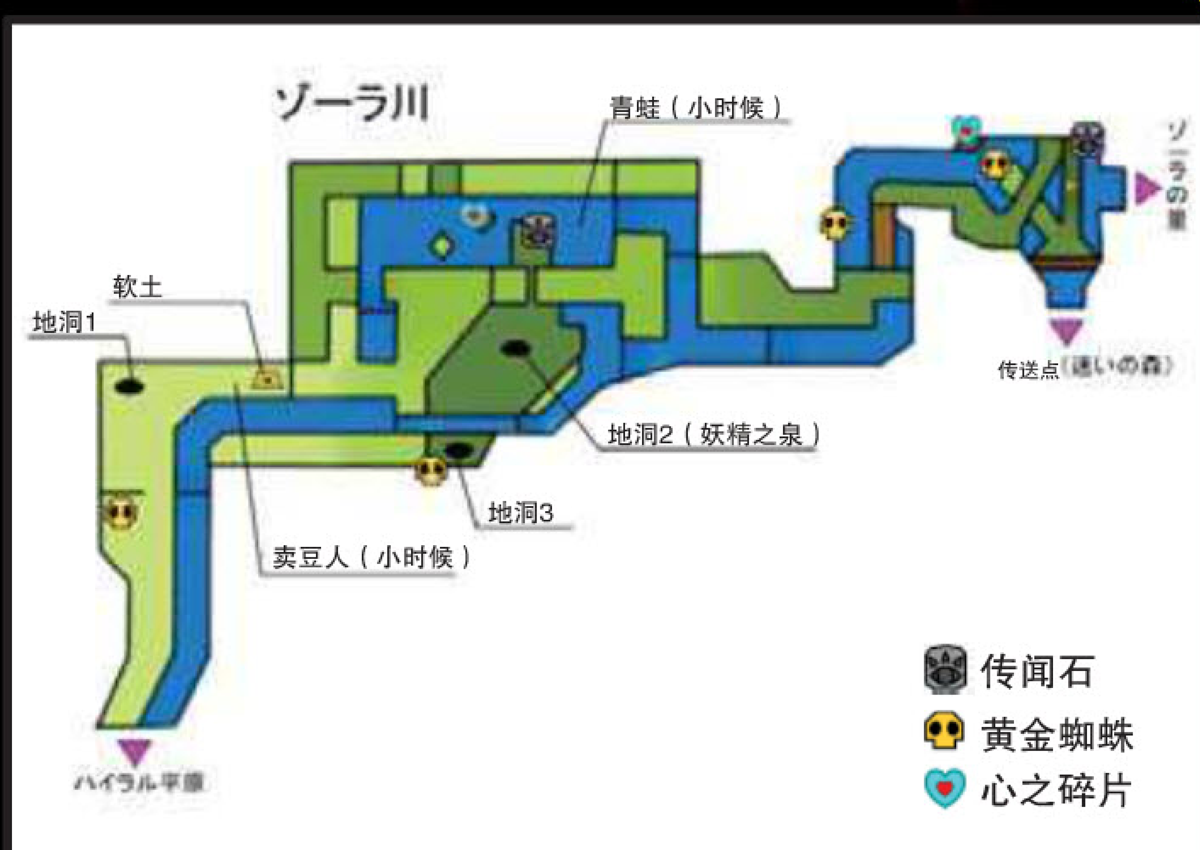
BOSS的攻击方法有火球和翻滚两种，只要站在道路拐弯处靠近岩浆的位置就能躲过。在火球攻击时BOSS会有张嘴的动作，这时把炸弹或炸弹花投进它嘴里就能将其炸成硬直，接着抓紧机会攻击吧，重复几次即可击破。

ゾーラ川

攻略

完成ドドンゴの洞窟迷宫后（年幼时）

使用炸弹炸开挡路的岩石，沿着河往上流前进，在最上游瀑布前的三角纹章处吹奏ゼルダの子守歌，通往ゾ-ラの里的道路就会显现。



收集要素

心之碎片

①中游的高台上，需举着公鸡到中游那块横T字型平台上，依靠公鸡来到地洞2所在高台的下方，登上梯子后再借助高台上的另一只公鸡飞到心之碎片所在的高台。
②上游的高台上，需借助公鸡飞过去。
③从中游的青蛙处获得，对青蛙吹奏岚の歌。
④对中游的青蛙吹奏完岚の歌、ゼルダの子守歌、エポナの歌、サリアの歌、太阳の歌、时の歌后，可以在青蛙处玩迷你游戏，成功完成的话还能再获得一个心之碎片。迷你游戏的玩法为当青蛙头上出现虫子时按下对应的按键（中间不能停顿），曲子的指令是LXYRXYRLRLRYXL。

黄金蜘蛛

①夜晚入口处的树上，需用翻滚撞下来。
②夜晚上游瀑布附近的梯子上。
③成年时夜晚地洞3所在平台的墙上，需用飞爪回收黄金骷髅。
④吊桥附近的墙上，需站在护栏上用飞爪回收黄金骷髅。

其他

①地洞1需要演奏岚の歌才会出现。
②地洞2需用炸弹炸开，里面是妖精之泉。
③地洞3来到高台后即可发现，里面的宝箱有20卢比。
④在河边的胖子处可以买到魔法豆，第一次购买时为10卢比，之后每次买都会往上加10卢比，最多可以买10个。
⑤对中游的青蛙吹奏ゼルダの子守歌、エポナの歌、サリアの歌、太阳の歌、时の歌各能获得50卢比。



ゾーラの里

攻略

完成ドドンゴの洞窟迷宫后（年幼时）

在瀑布尽头和族人对话可花20卢比玩潜水迷你游戏，在限定时间内找到5个掉进水中的卢比再和他对话就能获得银鳞。银鳞入手后从ゾ－ラの里深水处的石门穿过，前往ハイリア湖畔。

入手装有信的瓶子后（年幼时）

在佐拉大王（キングゾ－ラ）前使用瓶子，这样就能打开通往ゾ－ラの泉的通道，接着用空瓶在ゾ－ラの里的水里抓了鱼后就能前往ゾ－ラの泉了。

获得蓝色火焰后（成年时）

对佐拉大王使用蓝色火焰，获得佐拉族服装。

收集要素

心之碎片

①瀑布后方的宝箱里，将ゾ－ラの里全部的烛台点着后出现。

黄金蜘蛛

①成年时夜晚瀑布上方旁边的墙壁上，需用飞爪回收黄金骷髅。

其他

①地洞1需要演奏嵐の歌才会出现，里面是妖精之泉。

ハイリア湖畔

攻略

入手银鳞后（年幼时）

潜水调查水里发光的东西，获得装有信的瓶子。

入手佐拉族服装后（成年时）

装备重靴和佐拉族服装来到湖底的水の神殿门前，使用飞爪射击门上方的机关进入迷宫。

完成水の神殿迷宫后（成年时）

站在传送点附近的石碑前吹奏太阳の歌后用弓箭射初升的太阳，成功的话可在前方的小岛处获得火之箭。

收集要素

心之碎片

①钓鱼场奖品，钓到50厘米以上的鱼能获得。

②获得金鳞后，在湖水研究所用金鳞潜到水槽的最底部，之后从博士处获得。

③湖水研究所的屋顶上，小时候在研究所旁边的软土处种魔法豆，成年后借助魔法豆叶子到达屋顶。

⑤成年后湖水研究所水槽地步的木箱中，需用重靴潜水并用翻滚撞破木箱。

黄金蜘蛛

①湖水研究所旁的软土里，放虫子后出现。

②夜晚湖水研究所靠吊桥一面的墙壁上，需用回旋镖回收黄金骷髅。

③夜晚地图最东南面的小岛上。

④成年后夜晚传送点旁的树上，需用飞爪上树后消灭并回收黄金骷髅。

其他

①地洞需要拉开猫头鹰脚下的墓碑后发现（猫头鹰飞起来或不在时）。

②成年时期在钓鱼场钓到60厘米以上的鱼可获得金鳞。

③地图东北边有两块田，和下面那块田里的稻草人对话后拿出笛子可自己创作乐曲（自创乐曲不能全部同一个音或与其他乐曲相同），成年后来到这里再演奏一次之前的自创乐曲，自创乐曲便会成为カカシの歌被林克学会（不会在乐谱中显示）。

ゾーラの泉

攻略

对佐拉大王使用了装有信的瓶子后（年幼时）

在ジャブジャブ样前使用抓到的鱼，进入迷宫。另外地图东南面的平台上的石壁可以炸开，里面是大妖精之泉，站在三角纹章上吹奏ゼルダの子守歌，能获得风魔法道具。

收集要素

心之碎片

①成年时地图靠东的冰面上。

②成年时地图中央的水底，使用重靴潜水取得。

黄金蜘蛛

①夜晚地图东南面的平台的树上，需用翻滚撞下来。

②夜晚地图西南面的墙壁上，需站在枯木上用回旋镖回收黄金骷髅。

③成年时夜晚地图东南面的洞口处，需先打通大妖精之泉的通道，然后用银手套搬开大妖精之泉入口处的石头，再用炸弹炸开下面的小石头可发现洞口的入口，用透视眼镜避开敌人来到洞口尽头可发现。

其他

①站在枯木上对着地图中间的高台精灵会有反应，此时吹奏カカシの歌可使稻草人出现，借助稻草人来到高台上来回行走可获得少量卢比。

ジャブジャブ様のお腹

迷宫要点

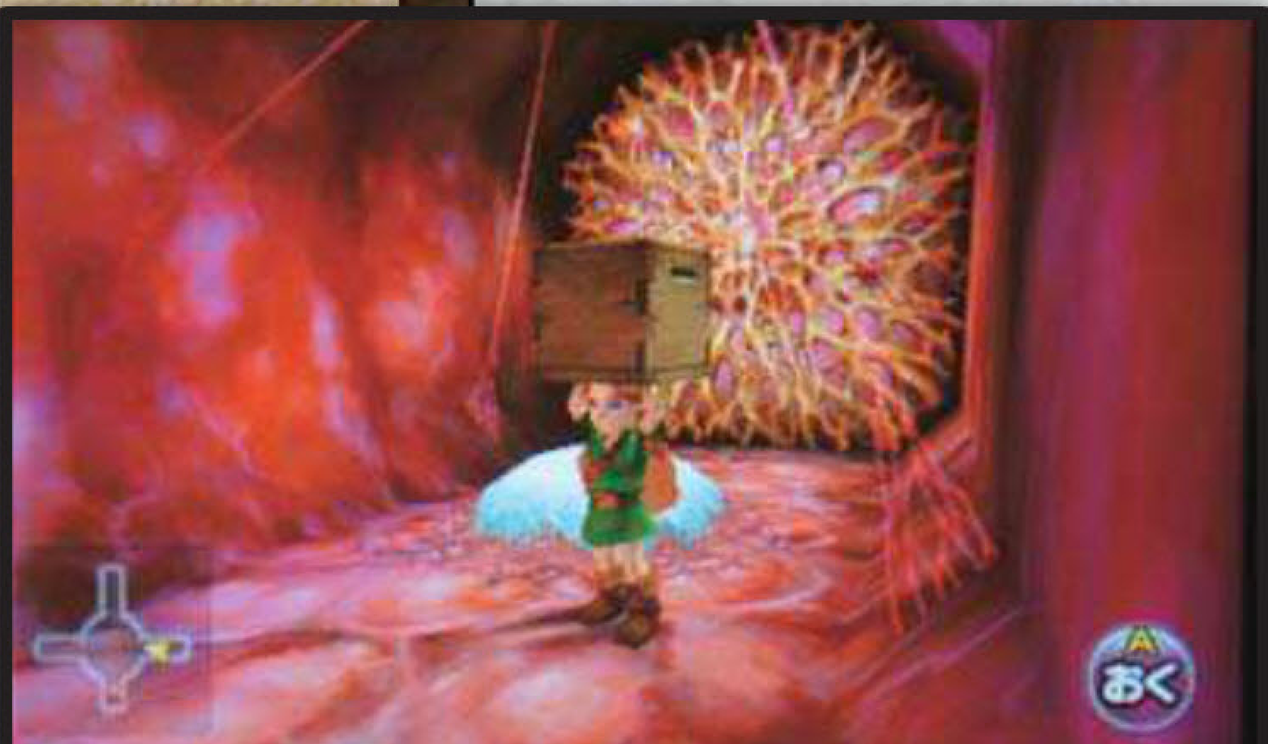
区域1根据精灵的提示用弹弓射击天花板的机关就能开门。区域2的水母直接攻击的话自己也会受伤，可以暂时不管，直接来到区域3。在区域3与露特公主（ルト姫）对话后，跟着她一起掉下B1F。区域4与露特公主两次对话，之后就要带着她一起行动了，靠近可以将公主举起，注意一般情况下不能将公主留在一个区域后自己去另一个区域，这样她会自己回到区域4。区域5先把公主扔到对岸，然后自己踩中间的按钮升起水位通过，另外这里的墙上有一只黄金蜘蛛。通往区域2的门需要向之前一样用弹弓射击天花板的开关打开，里面有浮台可以回到1F。之后经由区域3来到区域6，先往右边的路走，中途的开关需要在举着公主的状态踩下才能打开。区域7有强制战斗，敌人平时潜伏在地里，得用普通攻击打起来再用弹弓射才能消灭，全灭后得到回旋镖，以后不能直接攻击的敌人都能用回旋镖来打。

回到区域6后往区域8进发，门口的开关先用公主压住，接着自己进去用回旋镖消灭敌人获得地图。消灭了区域8的敌人后区域9的门也能进入了，这里需要在限定的时间内消灭全部敌人来获得指南针。区域10的敌人和区域8的一样，用回旋镖消灭后开启区域11。用同样方法解决了区域11的敌人后回到区域3，现在原本进不去的洞口也开放了，往区域3靠西北的洞口跳下去，来到区域4的上层，这里有两只黄金蜘蛛，消灭后用回旋镖可回收黄金骷髅。从区域4的上层来到区域13，把公主扔到房间中间的高台上发生剧情，接着进入中BOSS战。中BOSS会绕着中间的平台一直转圈，林克不能给它追上的同时还要全力奔跑从后面追上它，当接近中BOSS的背面时精灵会有提示，这时就可以用回旋镖锁定进行攻击了，中了回旋镖后中BOSS会露出弱点，接着就上去砍吧，中BOSS从硬直恢复过来后会换个方向转圈，用同样的方法炮制即可，重复几次就能将它击破。

中BOSS战后通过平台上升到1F的区域13，往南走进入区域14，这里有两个会动的平台，用回旋镖能令它们老实。进入区域2后直接跳到对面的平台，落到下层后搬箱子压住通往区域16门前的按钮就能开门。区域16先爬蔓藤来到那块突出的单独平台上，接着用回旋镖绕过墙壁打中间的开关，这样就能打开通往BOSS房间的门。

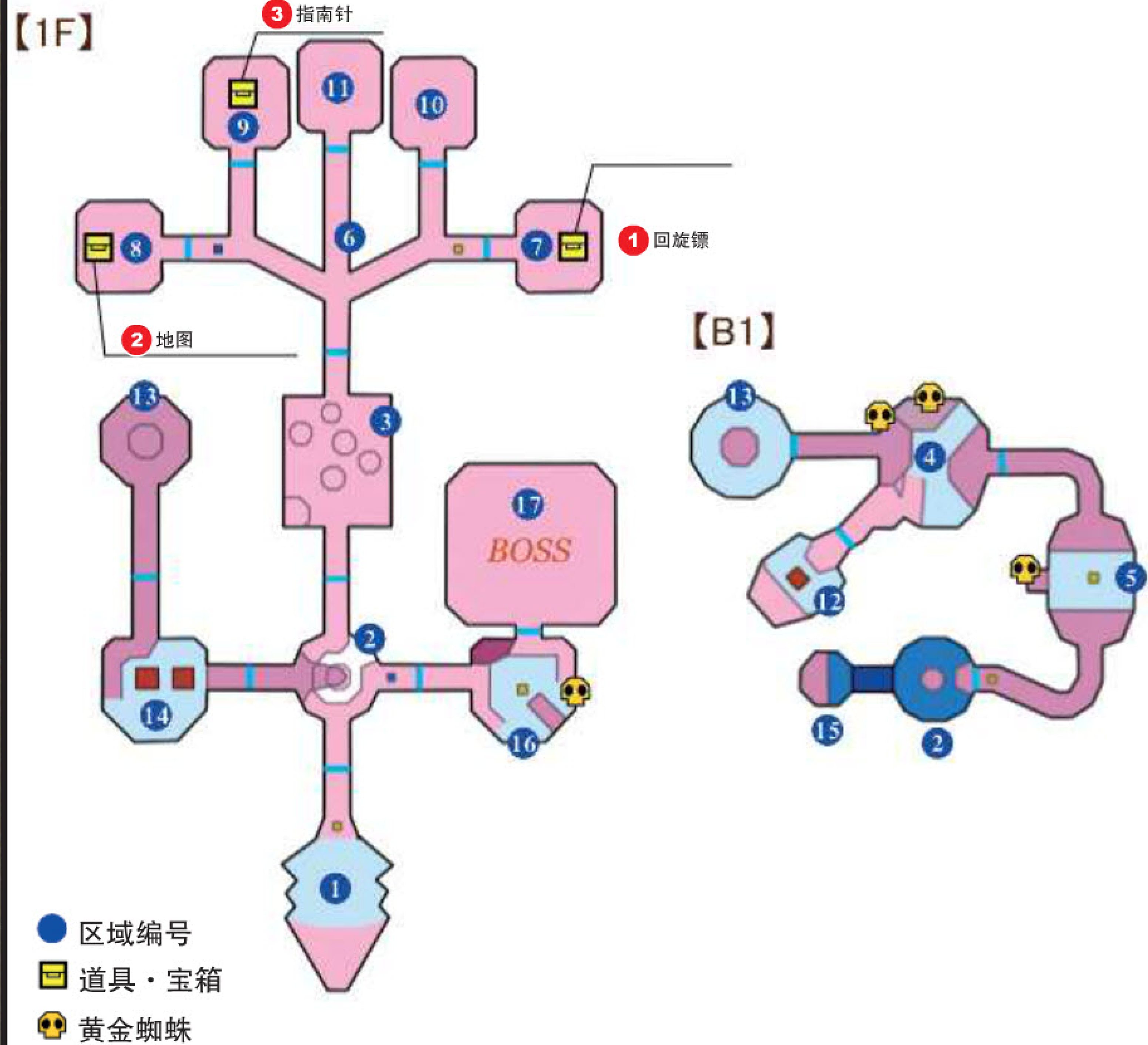
黄金蜘蛛

①区域5西侧的高台上。
②区域4北侧的墙壁，需用回旋镖。
③区域4西北侧的墙壁，需用回旋镖。
④区域16东侧的蔓藤上。



BOSS战 电击旋回虫バリネード

BOSS战一共有三个阶段，第一阶段BOSS吊在天花板上，用回旋镖瞄准连接天花板的触手打能使它掉下来。接着进入第二阶段，此时BOSS会开始旋转，使用回旋镖攻击本体能打出硬直，接着可以上去砍，注意BOSS体力越少时会转得越快，最好是能将它用来护体的水母打掉几个，以增加回旋镖打中本体的几率。BOSS受到一定伤害后进入第三阶段，此时虽然打法不变，但BOSS的攻击更加猛烈，一定要边锁定BOSS边保持移动才能减少受伤，而且它还会时不时躲到地里隐藏本体，得等它出来后才能继续攻击。



森の神殿

迷宫要点

区域1先消灭敌人后爬上蔓藤来到树上，通过树枝跳到另一颗树获得小钥匙，另外墙壁上有只黄金蜘蛛。经过区域2来到区域3，会看到4只幽灵把烛台的火偷了并四散而去，接下来需要在迷宫找到它们重新把火点燃。先往区域5的方向进发，进入区域4前可先把旁边墙壁上的黄金蜘蛛消灭，区域4的敌人需要先用飞爪打到地上后攻击才会奏效。区域5的骷髅兵攻击力非常高，得先防御它们的攻击后再找机会反击，消灭后获得小钥匙。回到区域3，在区域6门前吹时の歌开门，通过区域6东北边的蔓藤来到2F，接着进入区域7消灭敌人获得地图。

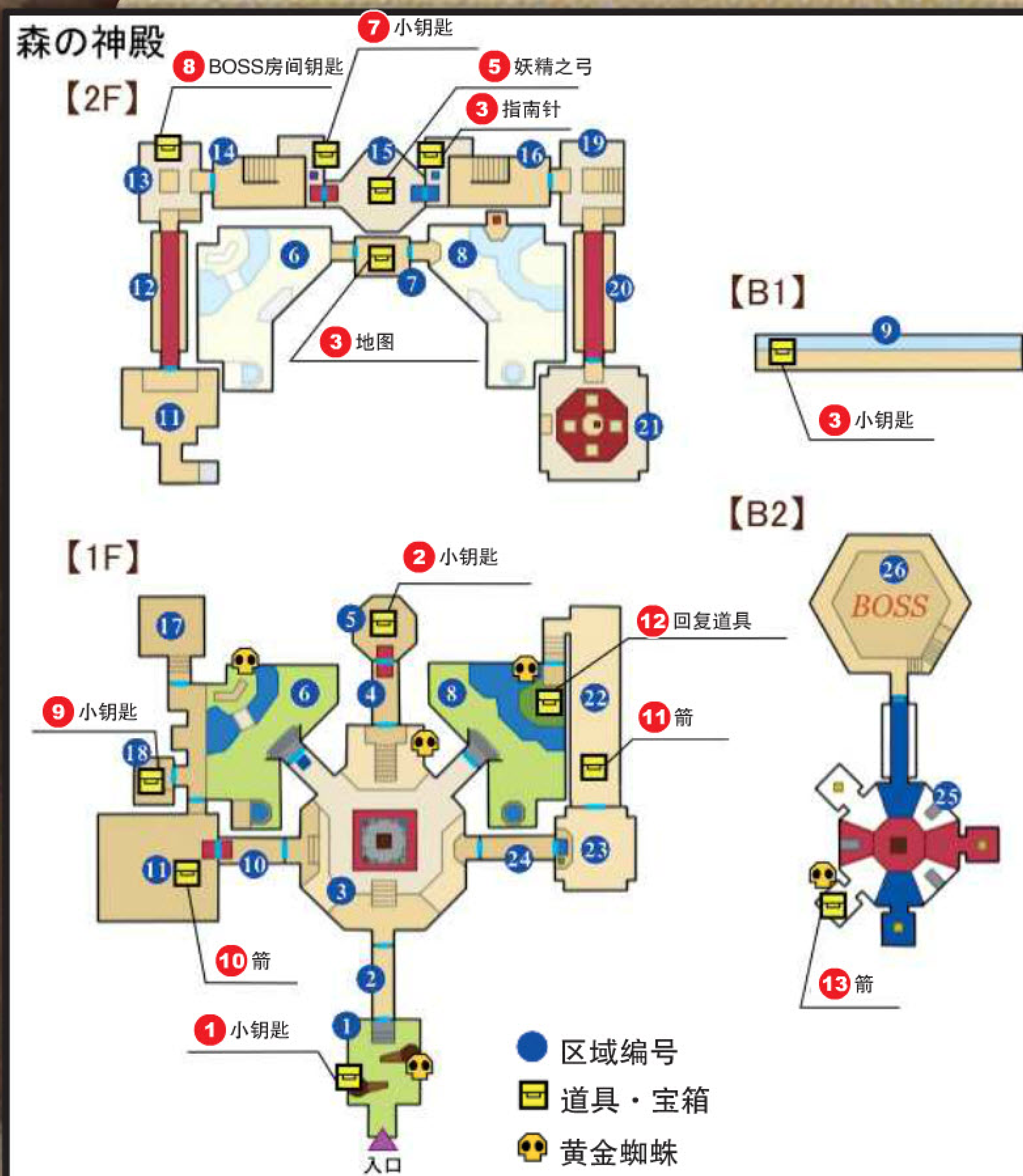
从区域7来到2F的区域8后，利用飞爪来到旁边的阳台（射击白色标志），踩下按钮抽空井里的水，然后跳下井里进入B1F。B1F为直路，获得小钥匙后经由区域6回到区域3，用小钥匙打开区域3西边的门，通过区域10来到区域11。区域11的谜题有点费劲，需要先爬上高台，看到蓝色方块后根据地上的箭头表示将它移动到指定的地方（位置对了后会有声音提示），接着爬蓝色方块最初摆放位置处的楼梯再上一层，这里还有一个红色方块需要移动，当移到不能动时先回到下一层，爬上蓝色方块来到另一边继续推，完成后就可来到2F的区域11，用小钥匙开门进入区域12。通过区域12扭曲的走廊来到区域13，注意这里不能作长时间停留，否则会被怪物抓住扔到迷宫入口。用小钥匙进入区域14，下楼来到区域15后有强制战斗，敌人还是骷髅兵，打倒后还会追加两个，注意击倒其中一个后，如果不在一定时间内将另一个击倒，那死去的那个会复活，全灭敌人后可获得重要道具妖精之弓。

区域16和区域14各有三幅画，当幽灵出现在画上的时候就用弓箭射击，将三幅画都打掉可以在楼梯最底层看到幽灵的本体，解决后可分别获得指南针和小钥匙。接着回到区域11，用弓箭射击通往区域12门前的眼睛，这样原来扭曲的走廊会变直，再次通过走廊来到区域13可获得BOSS房间的钥匙。

从区域13地上的洞跳下去可来到区域17，消灭敌人后开门来到区域6的西侧高台，跳到旁边很窄的平台上可以发现一只黄金蜘蛛（注意别掉下去了）。进入区域18击倒敌人获得小钥匙后从区域6的阳台回到区域11。1F的区域11用弓箭射击黄色的眼睛机关能获得一个宝箱，里面是箭，上到2F后，再次射击通往区域12门前的眼睛，把走廊变回扭曲，接着一直来到区域16，用小钥匙开门，通过区域19来到区域20，再进入区域21。区域21的中央是一个转动的平台，另外还有结冰的眼睛机关和烛台各一个，这里

需要我们跳到平台上，用弓箭穿过烛台上的火并准确命中结冰的眼睛机关，这样可以将区域20变扭曲。回到区域19，从地上的洞落到区域22，这里的天花板会隔一段时间落下，得看准天花板上空缺的地方来通过，按下按钮后即可打开通往区域23的门，另外这里的另一个门通往区域8的高台，从高台上直接跳下可看到一个装有回复道具的宝箱和一只黄金蜘蛛，回收完后可以吹カカシの歌，利用稻草人回到上层。区域23用弓箭射墙上的画开始进行迷你游戏，在限定时间内完成拼图能使第三只幽灵现身。从区域24回到区域3会看到最后一只幽灵在房间的中央，这只幽灵的打法不同于前面三只，它会分成四个绕着林克转，只有现身时会自转一次那个才是真的，只有用弓箭射真的那个才能对其造成伤害。

击倒4只幽灵后，烛台的火也再次地点亮，这时可以乘坐中间的升降台前往B2F了。区域25需要逆时针推墙壁，每推动一次都可开启新的门，门里有按钮或宝箱（宝箱旁有黄金蜘蛛），顺序踩下西北、东、南的三个房间里的按钮后即可开启通往BOSS房间的通道。



黄金蜘蛛

①区域1东侧的蔓藤上，需站在树上用飞爪消灭并回收黄金骷髅。
②区域3北门附近，需用飞爪消灭并回收黄金骷髅。
③区域6西北侧的墙壁，需用飞爪消灭并回收黄金骷髅。
④区域8的宝箱12附近的墙壁上，需用飞爪消灭并回收黄金骷髅。
⑤区域25西南的小房间，需用飞爪消灭并回收黄金骷髅。

BOSS战 异次元恶灵ファントムガノン

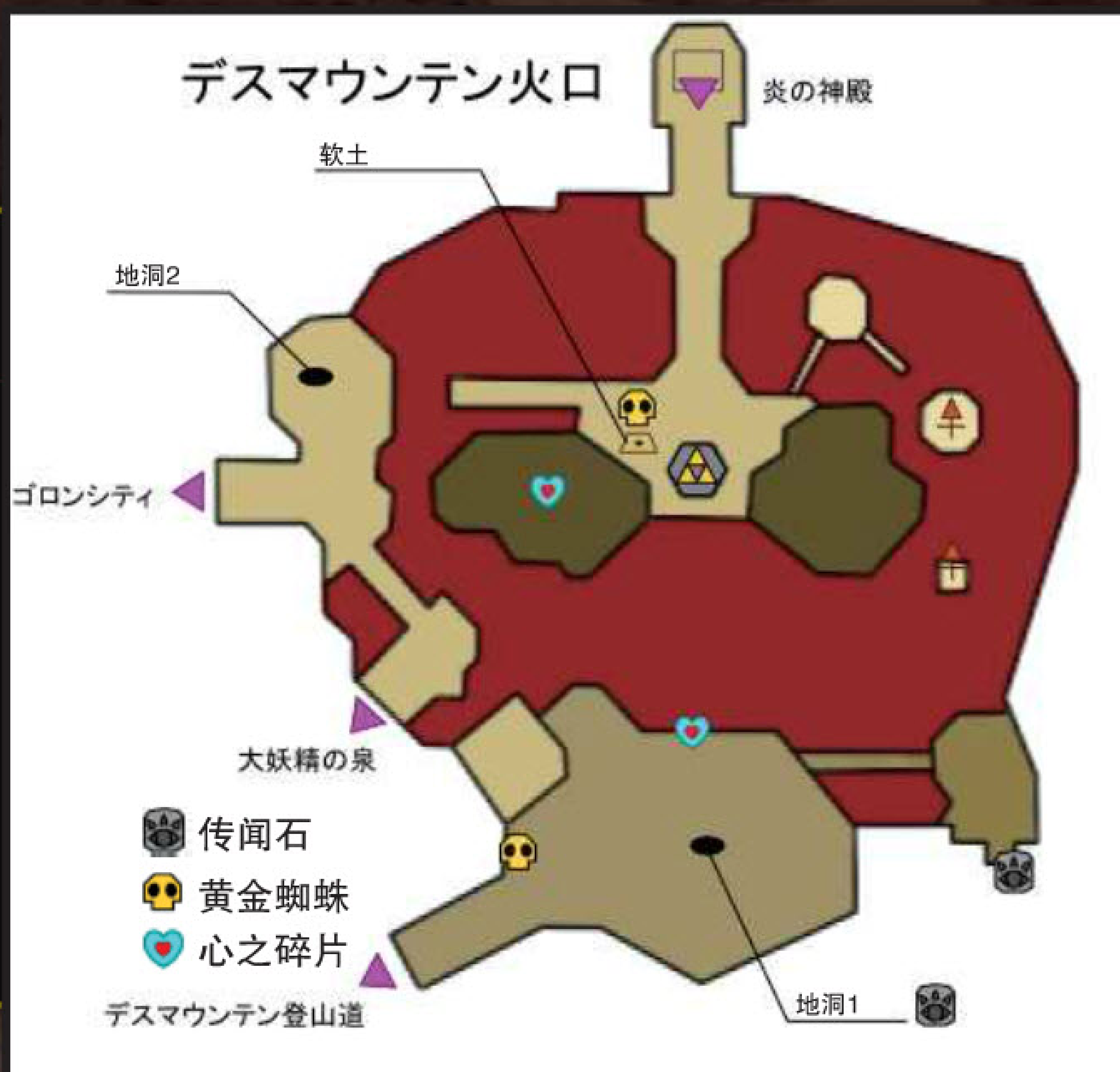
刚开始BOSS会分成几个不断穿梭于几幅画中，当它准备从画中跳出时（有白光）用弓箭射击就能对其造成伤害，不过分身会扰乱玩家的视线，只有马蹄声较大的那幅画是真的。成功攻击本体3次后BOSS会下马和林克单挑，用剑把BOSS发出的光球打回去能将其打成硬直，此时就可上去砍了，注意BOSS快死时还会将我们打过去的光球给反弹回来，需要来回几次才能打中它。

デスマウンテン火口

攻略

入手飞爪后（成年时）

使用飞爪通过断裂的吊桥，遇到斯克并习得炎のボレロ，以后只要吹奏这首歌就会直接传送到炎之神殿门口。接着跳下地图北边的通道进入炎之神殿。



收集要素

心之碎片

①南边悬崖的凹陷处，可直接爬下悬崖到达。
②地图中间的高台上，获得炎のボレロ后，回到小时候于软土处埋魔法豆，成年后借助魔法豆叶子到达高台。

黄金蜘蛛

①登山道入口附近的箱子中，需用翻滚撞破箱子。
②地图中间的软土中，需会了炎のボレロ后，回到小时候在此处放虫子。

其他

①地图最东边的两个平台需吹奏カカシの歌叫出稻草人后用加长版飞爪到达，上面有少量卢比。
②地洞1需用炸弹炸开，里面的宝箱是炸弹。
③地洞2需用铁锤敲碎岩石后发现。
④通过炎の神殿，使用铁锤敲开火山口西南面的岩石能进入大妖精之泉，这里可以将林克的魔法槽提升为2倍。

炎の神殿

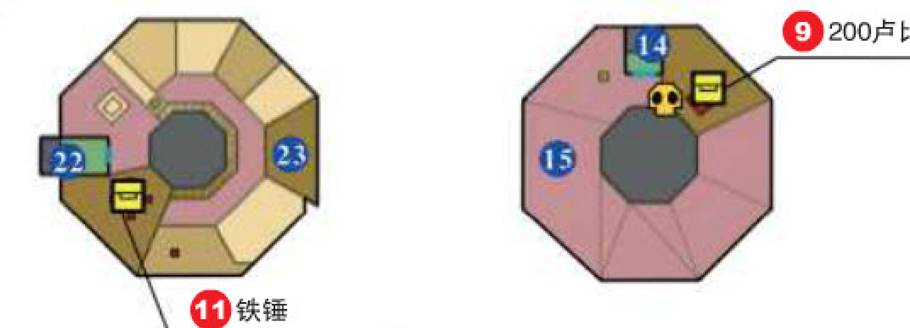
迷宫要点

直接穿过区域1来到区域2，发生完剧情后来到南面的平台，踩下按钮救出ゴロン族人和获得小钥匙，而北面的平台需要用飞爪到达，平台上的壶里有妖精，回复药不够时可以捉来备用。回到区域1用小钥匙来到区域3后，先到北边的区域4救出ゴロン族人和获得小钥匙，另外在通往区域4的门前吹时の歌，可以通过平台来到区域5，里面有一只黄金蜘蛛。区域6的门需要用炸弹炸开，里面同样有ゴロン族人和小钥匙。用小钥匙来到区域7后，直接通过铁丝网爬到高处把石块推到不断喷出的热气上，然后再跳到石块上来到2F。在区域8用小钥匙进入区域9，接着爬到高台上石块推到有图案的位置，借助石块来到最上层，然后在靠近边缘的位置往石块初始位置后面的开关处扔一个炸弹，成功炸到开关的话上层的火焰会消失，此时就可以爬铁丝网往3F移动了。区域10需避开滚石前进，南面和北面的区域11里都有ゴロン族人和小钥匙，另外炸开东北面的墙壁可以发现一只黄金蜘蛛，最后用小钥匙打开西北面的门进入区域12。在区域12使用主视角往上看会发现一个眼睛机关，用弓箭射击能进入区域13的隔间获得地图。

折返区域12来到区域13的主房间，这里不能停留，否则会被后面追赶的火焰烧伤，从东北边的门回到区域10的上层，往前跳过一个平

炎の神殿

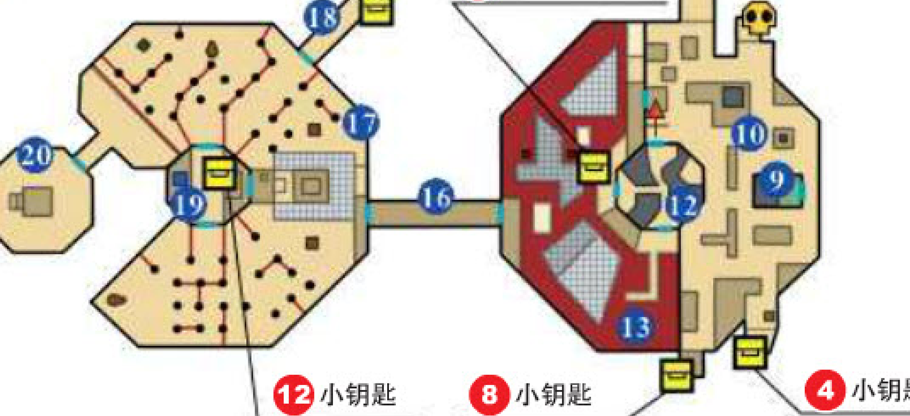
【5F】



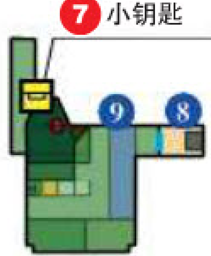
【4F】



【3F】



【2F】



【1F】



台后根据精灵的提示炸开有裂缝的地板，进入区域9救出**ゴロン**族人和获得小钥匙，接着回到区域10，踩下另一个平台上的按钮救出西南面牢房里的**ゴロン**族人和获得小钥匙。另外在从区域13进入区域10的平台上吹奏**カカシの**歌，这样进门右手边对上的平台会出现一个稻草人，利用飞爪勾住稻草人再上一层，接着再用勾住来到浮台进入5F的隐藏区，这里的区域14和区域15都各有一只黄金蜘蛛，另外踩下区域15的机关后，利用勾住迅速来到宝箱处还能获得200卢比。

回到区域13后，用小钥匙通过区域16来到区域17，这里是一个小型的迷宫，看上去能走的路其实只要一靠近就会着火，需要谨慎前进（可参考地图），先往北前进在区域18获得指南针，接着再往南迂回，用小钥匙穿过区域19再次回到北边，踩下这里的按钮，西面的火墙会消失，赶在火墙再次升起前通过就能来到区域20的门前，用炸弹把假门解决后进入区域20。区域20为中BOSS战，打法很简单，先用飞爪把中BOSS的本体揪出来，接着再追上去砍，反复几次很快就能结束战斗。通过区域20中央的平台上升到4F，经由区域21进入区域22后先爬上铁丝网，再在平台的边缘处往下射击开关可使火焰消失，然后继续爬铁丝网进入5F的区域23。区域23踩下按钮令宝箱周围的火焰消失后，在限定时间内通过狭窄的悬空楼梯来到宝箱处可获得重要道具铁锤，接着用铁锤敲入口附近有图案的地板，落下后来到4F，在区域24用锤子敲掉挡在门前的石像来到区域25，这里需要先用铁锤敲有图案的机关令台阶出现，接着举着箱子下到底层压住按钮开门。区域26敲有图案的地板后会直接回到区域17，再敲落下点附近生锈的按钮打开通往区域19上层的门，进入后吹时の歌令压住按钮的石块移开，敲按钮救出**ゴロン**族人和获得小钥匙，接着退回到区域17，跳到对面的平台后敲有图案的地板回到区域2。从区域2回到区域1后，把楼梯旁边门前的石像敲掉，用小钥匙进入区域27，这里需要消灭敌人才能开门。经由区域28来到区域29，这里还要对付一次之前的中BOSS，解决后进入区域30，敲下生锈的按钮救出**ゴロン**族人和获得BOSS房间的钥匙，最后进入区域31迎接BOSS战。

黄金蜘蛛

①区域5的墙壁上，区域3北侧的门前吹奏时の歌，利用出现的石块进入。
②区域10，用炸弹炸开东北侧墙壁发现。
③区域14，需在从区域13刚进入区域10的平台上精灵反应的地方吹奏カカシの歌，利用稻草人来到高层进入。
④区域15，需通过区域14进入。
⑤区域28最里面的墙壁上。

BOSS战 灼热穴居龙ヴァルバジア

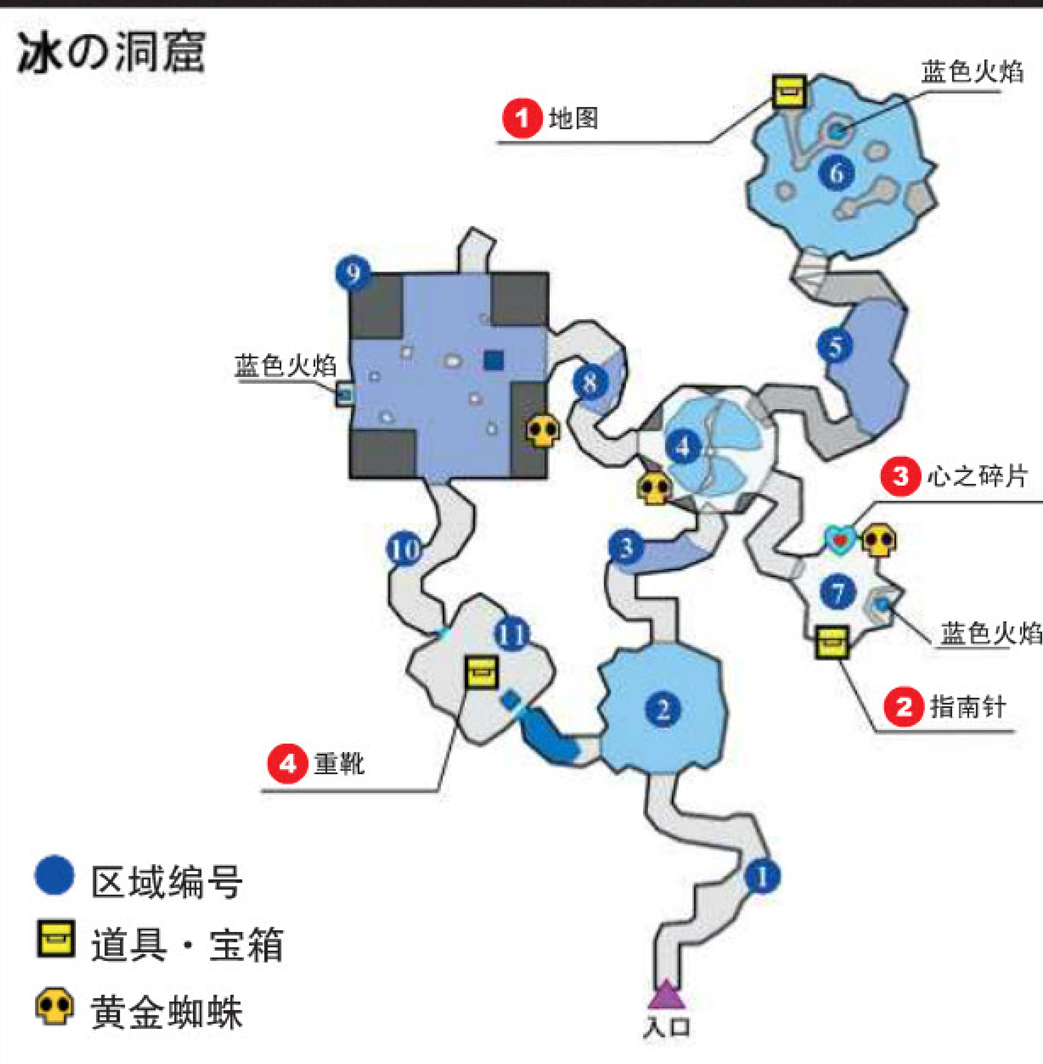
BOSS有三种攻击方式，第一种是从洞里探出头来喷火，在它喷火前用铁锤敲之便能打出硬直，接着可以上前砍。第二种是飞在天上喷火，可以用弓箭锁定后射头，要注意火焰的攻击力很高，不能因为贪刀而忽略了躲避。最后一种是飞到高空往下落石，这时没办法攻击，只能根据地上影子躲避。

冰の洞窟

迷宫要点

冰之洞窟里到处都结满了冰锥，地上的可以打掉，天花板的会时不时落下，前进时得注意躲避。来到区域2后，消灭会吐冻气的怪物开门，经由区域3进入区域4，这里需要回收5个银色的卢比来打开通往区域5的门，另外墙上还有一只黄金蜘蛛。从区域5来到区域6后，先通过狭窄的平台来到蓝色的火焰前，用空瓶收集火焰，在红色冰块处使用获得迷宫地图，以后火焰会多次用到，空瓶有多的话可以多收集些。

装了火焰后回到区域4，用火焰融化挡路的红色冰块进入区域7，这里同样先收集火焰再融化冰块，可在宝箱里获得指南针，另外心之碎片和黄金蜘蛛也别漏了。接着收集火焰来到区域8，这里需要把冰块推到相应的地方回收5个银色卢比开门，如果觉得位置不对只要把冰块推下悬崖就能复位，回收完卢比后再把冰块推到通往区域10的门前，利用冰块作为平台进入区域10。在区域10用火焰融化冰块进入区域11，完成强制战斗即能获得重要道具重靴。最后斯克会出现并教林克吹奏**水のセレナーデ**，这首歌可将林克直接传送到海拉尔湖畔，之后利用重靴潜水回到区域2并离开迷宫。



收集要素

心之碎片

①区域7的北侧，需用蓝色火焰融化红冰。

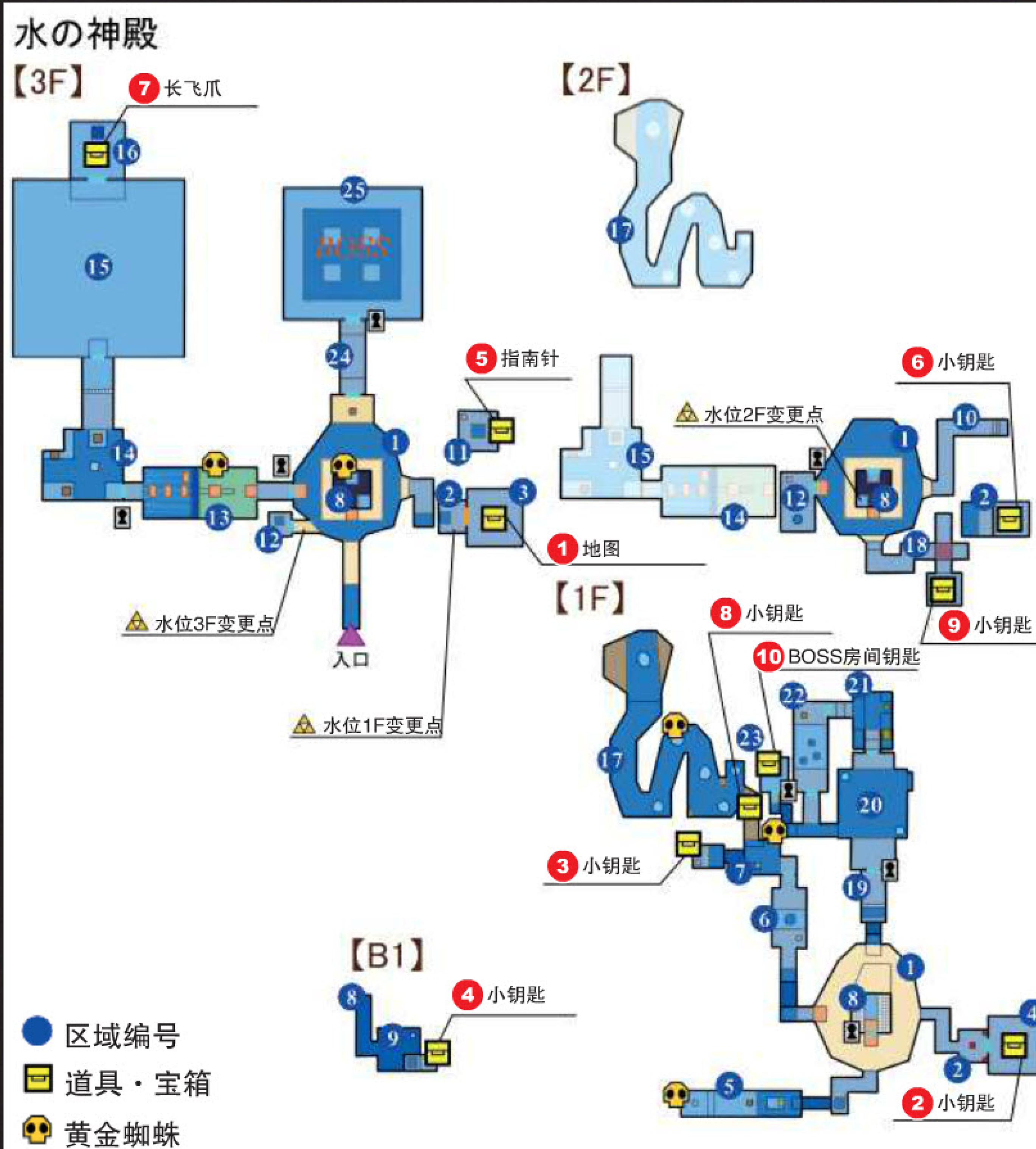
黄金蜘蛛

①区域4破坏西南面的冰柱后发现。
②区域7北侧的柱子上。
③区域9东南面的墙壁上。

水の神殿

迷宫要点

区域1先潜水来到底层，往东走到区域2遇见长大后的露特公主，剧情后脱掉重靴上浮到3F，进门消灭敌人获得地图，接着回到刚才上来的地方，对着三角纹章吹奏**ゼルダの子守**歌令水位下降，再跳下去回到1F。水退去的1F区域2有一个点火谜题，需要用弓箭穿过中间的火焰点燃角落的两个烛台，完成后进入区域4打倒敌人获得小钥匙。回到区域1后可以先往南走，炸开尽头有裂缝的地板后潜水到1F区域5，这里先踩下按钮再用飞爪上岸，岸上有一个开关能打开后面的铁门，里面有一只黄金蜘蛛。原路返回区域1，西边的平台上有一个能推动的方块，将方块一直推到尽头的水里（注意这里回程时要用到飞爪），接着自己也下水来到区域6，攻击区域6的开关令水喷出，踩着水通过对面来到区域7，水下的龙头里有开关，开启后进入铁门后面的小房间里获得小钥匙。回到区域1用小钥匙进入中间的区域8，这里用飞爪来到上层后会发现三角纹章，对着纹章吹奏**ゼルダの子守**歌令水位上升露出水底的入口，从水底的入口来到区域9，先用飞爪攻击开关放出敌人，再用飞爪全灭



敌人打开另一边的铁门，里面有一把小钥匙。回到区域8后，通过上方的门来到2F，接着前往区域10，在有尖刺的地方使用飞爪移动，一直上到区域11，区域11的宝箱里有指南针，得在宝箱旁用飞爪攻击开关令水退去后立即开箱获得。

回到区域1，下水潜到之前与露特公主见面的房间再上浮到2F的区域2，炸开有裂缝的墙壁获得小钥匙后返回。2F区域1西侧有个需要小钥匙打开的门，进入后来到区域12，这里先踩在水上再射击开关，依靠上升的水流来到3F。从3F的区域12出来后，先在三角纹章位置吹ゼルダの子守歌改变水位，然后用小钥匙进入西侧的门来到区域13，再利用飞爪过到对面进入区域14。区域14需要解个简单的谜题才能通过，第一步先用飞爪射击房间中间的开关，等龙头升起后用飞爪勾住最近那个过到对岸，第二步还是一样先射击开关，然后勾住对面墙壁移动过去并翻过龙头，第三步射击开关后勾住最小那块平台上的龙头移动过去，接着射击开关令龙头降下，爬上龙头再次射击开关，当龙头升到最高时跳到通往区域15的入口处，这里解决敌人后勾住天花板移动过去就能进入区域15进行中BOSS战了。中BOSS为暗黑林克，他和林克一样灵活，而且一旦被攻击就会消失，从另一个地方出现，因此将视角始终保持在他身上是战斗的前提，对付他有多种方法，比较正常的是防御他一轮乱砍后再用剑反击，当然也可借助道具，比如先穿上重靴令自己和暗黑林克一起变得行动迟缓，然后换第一人称视角用飞爪攻击，命中两次就能打出硬直，接着就上去砍吧，想简单的也可以直接火魔法伺候，打空魔力槽暗黑林克基本不死也重伤了。



解决暗黑林克后进入区域16取得长飞爪，之后在旁边的方块前吹奏时の歌，下落到2F的区域17。区域17的水路有许多漩涡（第三个漩涡附近有黄金蜘蛛），注意别被卷进去，在最后的铁门附近上岸射击眼睛开关，趁铁门关闭前进入并取得小钥匙。沿路前进回到区域1后再往3F的东边走，潜水来到2F的区域18，将褐色的方块抽出后返回，接着潜水到之前与露特公主见面的房间再上浮到3F的区域2，使用ゼルダの子守歌令水位下降后回进入1F的区域8。区域8使用飞爪来到2F，再次来到区域1后往南可以看见一个铁门，这里需要射击铁门下方的眼睛开关后再用飞爪进入，一路来到之前抽出方块的区域18，将方块往里推可以入手一个小钥匙。回区域1潜水来到1F北边的通路进入区域19，借助飞爪和小钥匙进入区域20，区域20有不少敌人碍事，可以消灭了再赶路。来到区域21后发现水底有个按钮，用炸弹炸开东南和西南的墙壁后把方块推到水里压住按钮，这样水位上升后可来到区域22。区域22按下开关后依靠上升的水流来到区域20的西侧，进门后往右潜入水底一路来到区域23获得BOSS房间的钥匙。最后依然是回区域1，接着通过2F的区域12来到3F的区域1，使用ゼルダの子守歌令水位升到最高后借助飞爪来到区域24，躲过飞刀就能见到BOSS房间。

黄金蜘蛛

①1F区域5西侧的墙壁上。

②2F区域17第三个漩涡附近，需用重靴潜入水底后再用飞爪消灭并回收黄金骷髅。

③3F区域13，北侧的墙壁，需用飞爪消灭并回收黄金骷髅。

④3F区域8，北侧的墙壁，需用飞爪消灭并回收黄金骷髅。

⑤1F区域20西侧通道尽头，需用重靴潜入水底后再用飞爪消灭并回收黄金骷髅。

BOSS战 水栖核细胞モーファ

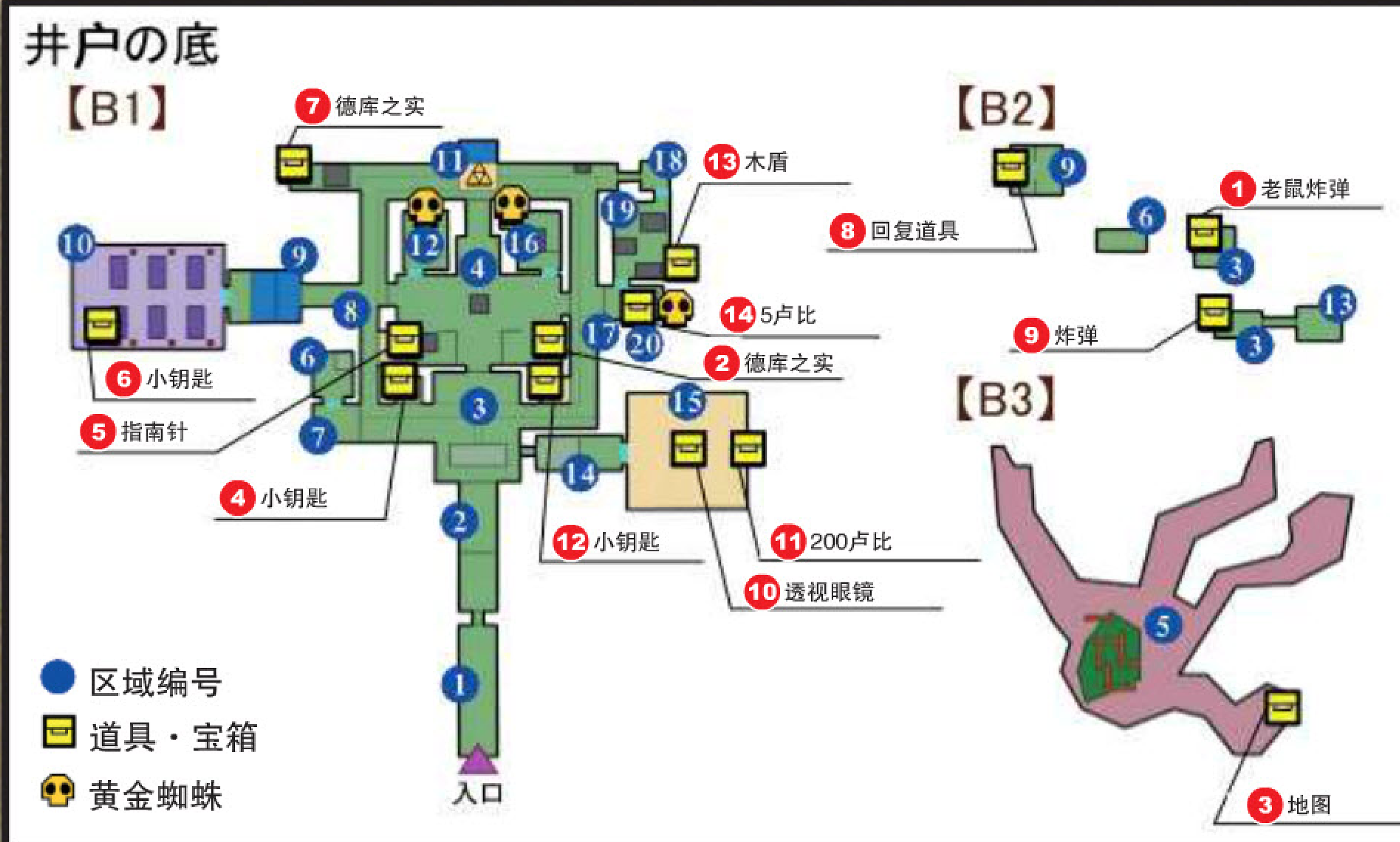
这个BOSS的打法和之前火之神殿的中BOSS差不多，都是需要用飞爪揪出核心来打。注意由于水中无法战斗，所以使用飞爪时一定要尽量往岸上靠，否则揪出核心来还是掉进水中就白忙活了。BOSS的攻击方法只有触手一种，但是攻击力很高，而且HP降低后触手的数量会增多，攻击核心时要注意避开。

井户の底

迷宫要点

从楼梯下到井底后一路前进，在有骷髅的地方穿过墙壁就可以进入主区域，这个迷宫的特点在于不用走完也能打BOSS，而且有很多假的墙壁和地板，一旦踩到假地板就会掉到区域5，得重新爬上来，非常麻烦，所以最好是打完BOSS拿到透视眼镜后再慢慢探索。一直来到地图最北边的三角纹章处吹奏ゼルダの子守歌使迷宫内的水位下降，接着回到区域3，从原来有水的地方钻过，一路来到区域15打BOSS。打完BOSS出现的宝箱里有透视眼镜，作用是消费魔力看清楚假的墙壁和地板，用它就不怕在迷宫里走冤枉路了，接下来可以回收没拿的宝箱或选择直接离开。下面这段主要说说几个回收宝箱时需要注意的地方，选择离开的玩家可以直接跳过。

获得透视眼镜后直接戴上可以在同区域发现宝箱11，里面有200卢比。地图和指南针分别在宝箱3和宝箱5里，先获得这两样东西可以方便探索，注意掉落到区域5后需要回收银色卢比才能开门。宝箱1和宝箱7都需要炸开堆积物才能发现，其中宝箱1要炸开的地方在B1F区域3的左上角。区域10点着烛台可以打开棺材，小钥匙在其中一个棺材里。



黄金蜘蛛

①区域12，需用回旋镖消灭并回收黄金骷髅。

②区域16最里面，需用透视眼镜确认道路，并用回旋镖消灭并回收黄金骷髅。

③区域20，需用回旋镖消灭并回收黄金骷髅。

BOSS战 デドハンド

这个BOSS只能算中BOSS，打法很简单，只要靠近它就会弯下身子准备攻击林克，这时就抓紧机会攻击它的头部弱点吧。区域里的四只手会限制林克的行动，平时不要接近，而当BOSS消失时则要被故意被手捉住引BOSS出来。

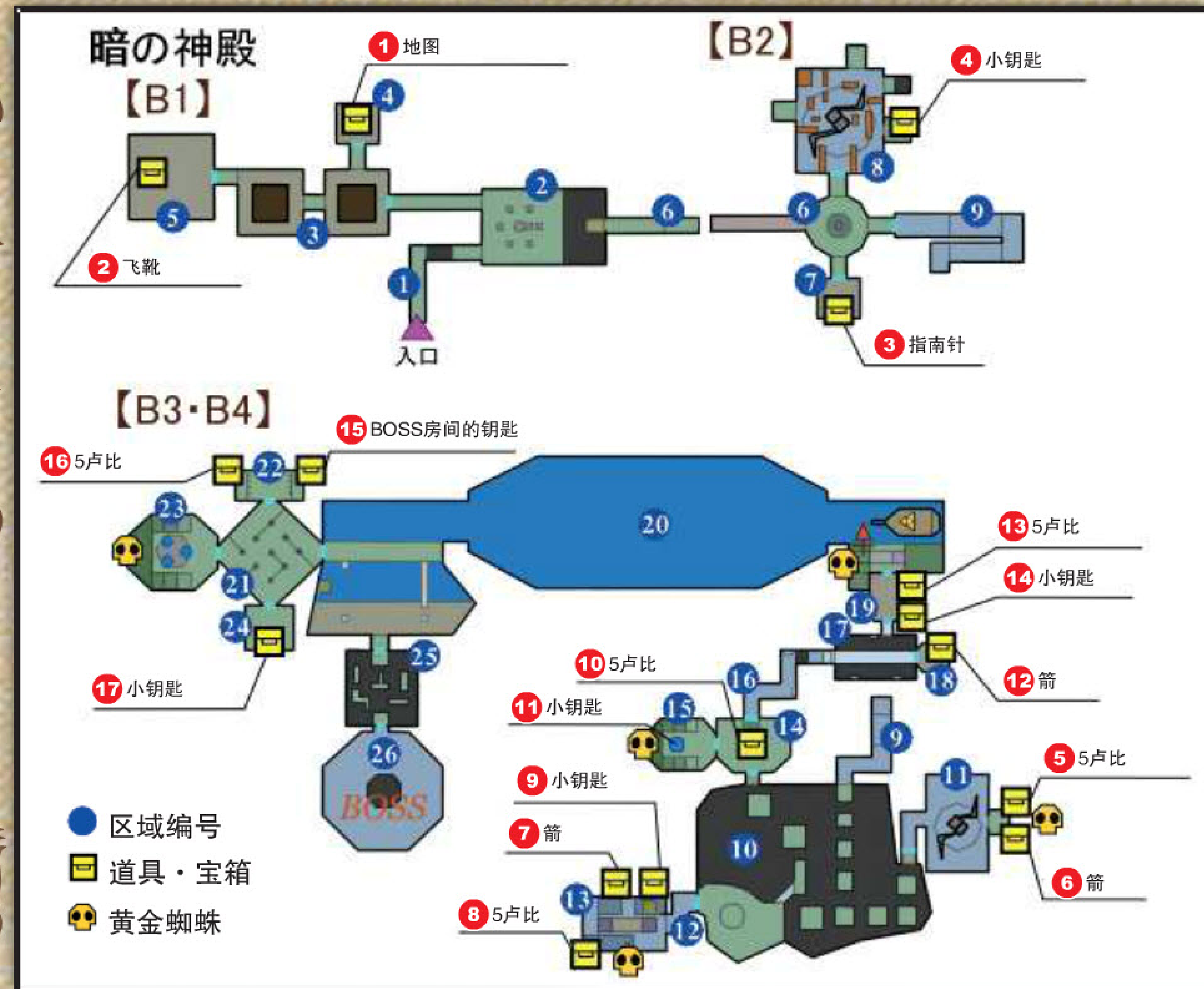
暗の神殿

迷宫要点

暗之神殿的迷宫和之前的井底一样有许多假的墙壁，使用透视眼镜就能看见隐藏在后面的通路。区域1借助飞爪来到对岸，经过区域2和区域3来到区域4，消灭这里的木乃伊和蝙蝠获得地图，接着继续往区域3的另一边走来到区域5，这里要面对和之前井底BOSS一样的怪物，消灭后获得飞靴。回到区域2后，使用透视眼镜能发现其实有头骨的柱子只有一个，推动中间的转盘对着这个柱子可打开悬崖对面的门，接着使用飞靴越过悬崖来到B2F。区域6先往南走，消灭区域7

的两个木乃伊获得指南针，接着折返区域6去区域8回收银色卢比获得小钥匙，最后炸开剩下那堵墙壁，通过区域9下到B3F。

区域10需要透视眼镜发现隐藏的平台通过，来到区域11消灭敌人后开启小房间能发现两个宝箱（其中一个是隐藏的）和黄金蜘蛛，区域10西南的平台上需收集银色卢比开门（其中一个要消灭发射激光的敌人才能发现）。区域12用透视眼镜能在刺针陷阱前发现一个方块，推着方块前进很容易就能通过刺针，来到上层后踩下按钮获得宝箱中的小钥匙。折返区域10用小钥匙进入区域14，这里同样要回收银色卢比来开门（消灭敌人能获得宝箱），其中一些银色卢比悬在空中，需要用透视眼镜发现墙上的钩子，然后用飞爪勾住钩子飞到空中获得。区域15有一个很大的罐子，来到上层后把炸弹花投进罐子中将其破坏就能发现小钥匙，接着消灭敌人出门，回到区域14后用透视眼镜和飞爪来到上面那道门，用钥匙开门进入区域16。区域16和区域17有风扇吹出大风阻碍前进，可以装备重靴应对，区域18只有宝箱，真正的路需要用透视眼镜观察区域17的墙壁发现，然后使用飞靴通过。区域19打倒敌人出现的宝箱也是幌子，真正的宝箱要用炸弹炸开角落的堆积物并用透视眼镜获得，里面是小钥匙。使用钥匙进入区域20，先推方块到楼梯下面来到上层，接着到船上的三角纹章处吹奏ゼルダの子守歌开船，不过之前可以先到船头去一下，会发现精灵有反应，此时吹カカシの歌对面的平台会出现一个稻草人，利用飞爪勾住稻草人移动过去能发现黄金蜘蛛。船开动时出现的敌人不用纠缠，因为在精灵提示后就可以往前进方向的左边跳下船了，之后船就会消失。下船后先到区域21，利用眼镜找路前进，来到区域22后使用火魔法烧掉迫来过来的针墙就能发现装有BOSS房间钥匙的宝箱，区域23是和之前一样的罐子谜题，把三个罐子全部炸掉后会出现若干卢比（罐子后面的墙上有黄金蜘蛛），接着在区域24使用透视眼镜消灭隐身的敌人获得小钥匙后就可以往BOSS房间前进了。去区域25必须先过冥河，这里有两个方法，一是使用弓箭射击对岸的炸弹花把柱子炸断当桥，二是站在原来的断桥处精灵会有反应，此时吹奏カカシの歌高台上方会出现稻草人，利用飞爪勾住稻草人也能通过。区域25依然是利用透视眼镜发现平台通过，进门后跳下底层迎接BOSS战。



黄金蜘蛛

①区域11宝箱的后面。
②区域13西南的铁网上。
③B4区域15大壶的后面。
④B3区域20被铁网围着的小房间里，在船头精灵反应的地方吹奏カカシの歌，借助稻草人到达。
⑤B4区域23大壶的后面。

BOSS战

暗黑幻影兽ボンゴボンゴ

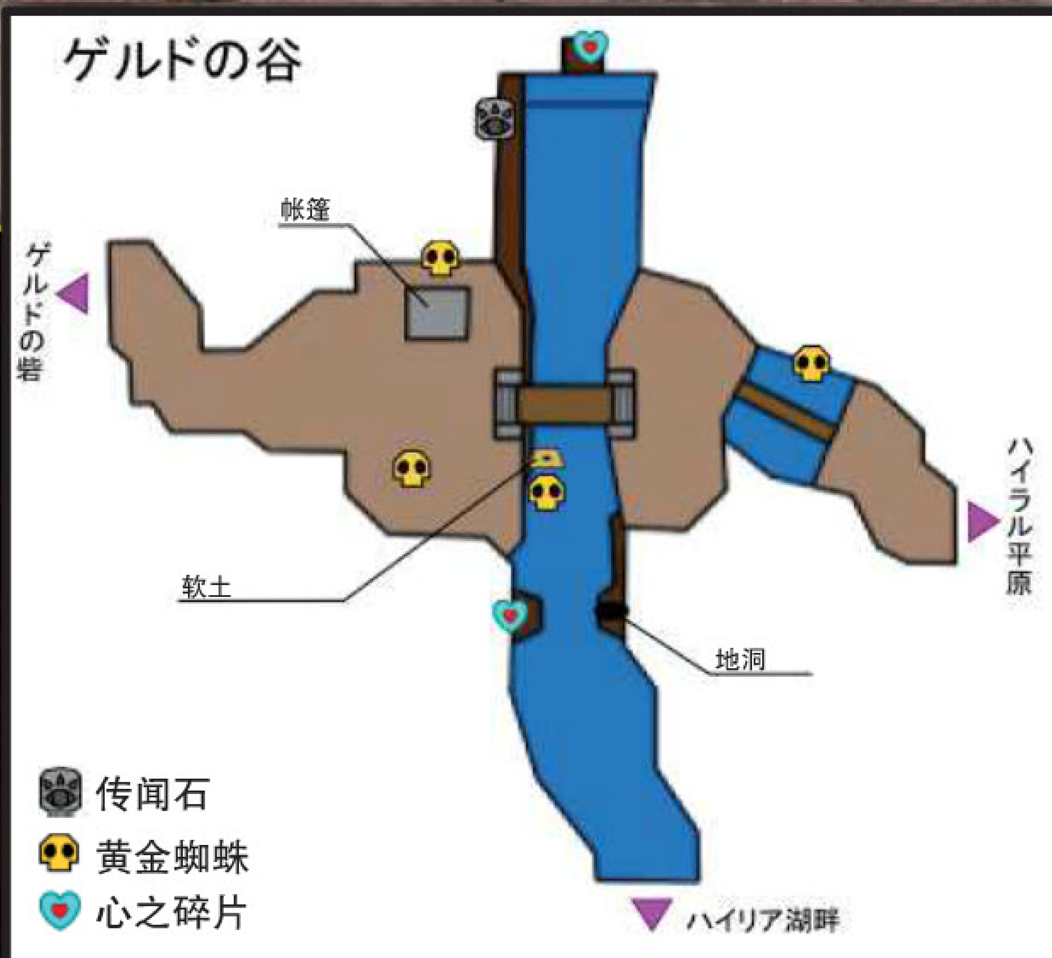
BOSS由两只手和身体组成，身体是隐形的，而弱点也在位于身体的眼睛上。开始时BOSS只会用手进攻，抓准机会把两只手都打麻痹后，它就会改用身体突进，此时赶快利用透视眼镜找到BOSS的方位，并用弓箭射击眼睛就能将其打成硬直，接着就上去一顿狂砍吧，重复几次就能击破。

ゲルドの谷

攻略

完成暗の神殿迷宫后（成年时）

骑马冲过断裂的吊桥，和帐篷前工匠对话后，答应帮助工匠寻找笛子后进入ゲルドの砦。



收集要素

心之碎片

①瀑布后面的洞穴，用公鸡来到谷底西侧平台后一只往上游前进可到达。
②山谷西侧平台的木箱里，需借助公鸡飞过去。
③成年时帐篷背后的墙壁，需用飞爪回收黄金骷髅。
④西南的石柱，需用飞爪回收黄金骷髅。

黄金蜘蛛

①夜晚独木桥旁边的墙壁上，需用回旋镖回收黄金骷髅。
②谷底西侧平台的软土里，需借助公鸡飞过去，接着放置虫子后出现。

其他

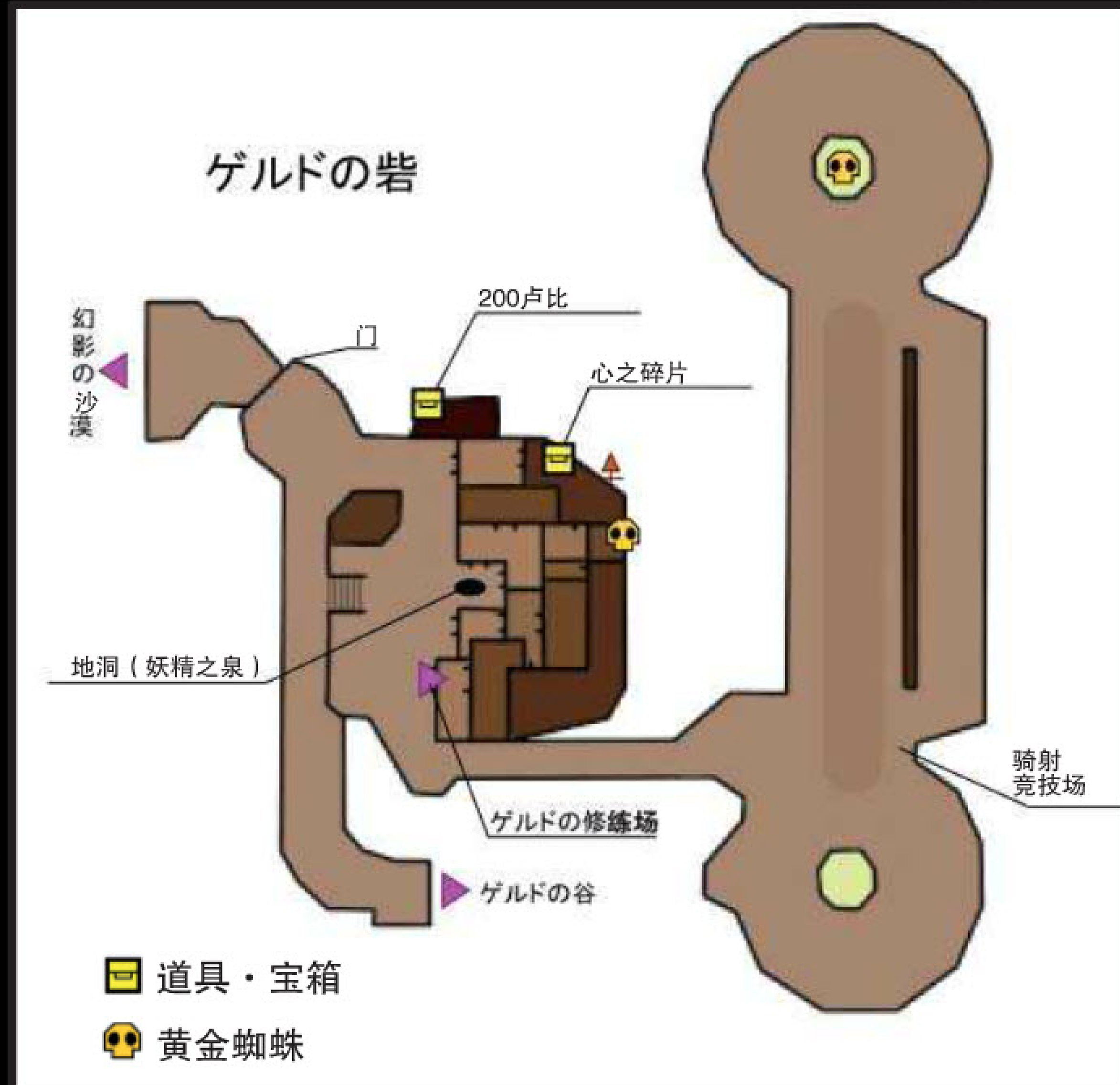
①50卢比的宝箱需用铁锤敲碎岩石后发现。
②地洞1需要演奏岚の歌才会出现。
③地洞2需要用金手套搬开岩石后发现，里面有少量卢比。

ゲルドの砦&盗贼团のアジト

攻略

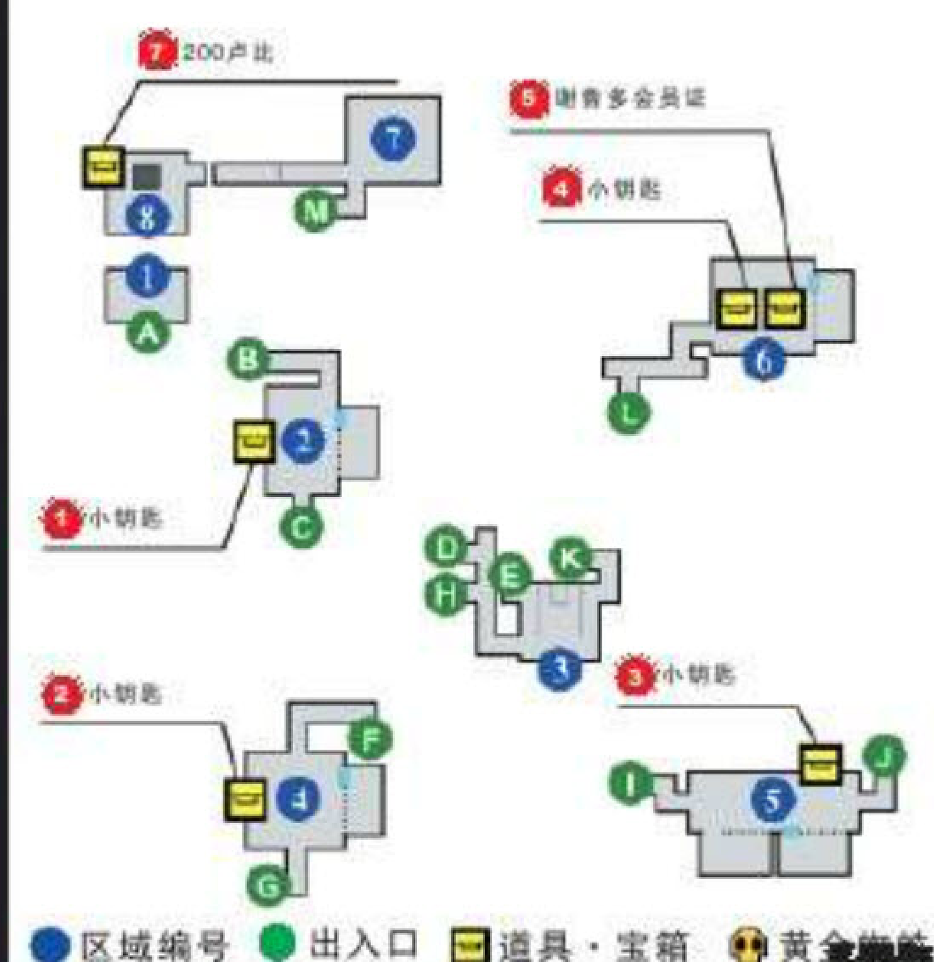
完成暗の神殿迷宫后（成年时）

剧情后使用飞爪从窗户脱出，从ゲルドの砦任意一道门进去就是盗贼团のアジト，这里四通八达，而且还有很多盗贼巡逻，一旦被发现就会被扔进牢里，需要回避她们前进，或是使用弓箭将她们射晕通过。关着工匠弟子的房间分别是2、3、5、6，对话后需和盗贼进行强制战斗，胜利就可获得小钥匙将工匠弟子放出来，不过如果被盗贼的回旋斩打到的话就又会被送回牢里。救出最后全部工匠子弟后，可从盗贼手中获得谢鲁多会员证，这样就可在这里自由活动了。



入手谢鲁多会员证后（成年时）

从ゲルドの砦往北，和大门顶部盗贼对话就能进入幻影の沙漠。




借助飞爪外，注意有些地方还有挡路的火焰，需要绕路前进。区域4东面的门是假的，戴上透视眼镜后可发现真正的通道在上方，同时这里还有打开区域5的门的按钮，全灭区域5的敌人后再戴上透视眼镜获得隐藏宝箱里的小钥匙，接着就可前往区域6了。区域6先在南端妖精反应的地方吹カカシの歌使稻草人出现，这样掉到下层后也可以借助稻草人上来，接着在下层的转盘上用弓箭射击4个石像的眼睛，成功后可获得小钥匙同时打开上层的门来到2F的区域11，这里也有一把小钥匙。区域7需要全灭敌人开门，小钥匙的宝箱在中间被火焰包围的位置，得先用铁锤敲开东面墙壁单独的石块，并踩下机关后才能获得。区域8要借助飞靴收集银色卢比开区域9的门，其中一个银色卢比被火焰包围，得踩下西南面的机关后获得，另外在中央平台精灵反应的地方吹奏时の歌可让隐藏的平台出现，这样能来到西面的高台获得一把小钥匙。来到区域9后现在房间中央吹奏时の歌让平台消失，接着借助重靴和飞爪在水中收集银色卢比，成功后获得一把小钥匙。区域10的小钥匙得在限定时间里全灭敌人才会出现，注意这里四周有火墙，切勿为了捡回复道具靠近而白白浪费了时间。收集完全部的小钥匙后回到区域1，从北面的门进入区域11，接着用小钥匙往左边的路前进，在尽头获得冰之箭。

收集要素



心之碎片

①屋顶的宝箱。

②骑着马来到ゲルドの砦东北的骑射竞技场可以花20卢比玩骑射游戏，获得1000点以上分数的奖品是心之碎片。

黄金蜘蛛

①成年时夜晚屋顶的墙上。

②成年时夜晚骑射游戏竞技场北侧的某个靶子上，需要用飞爪回收黄金骷髅。

其他

①地洞需要演奏岚の歌才会出现，里面是妖精之泉。

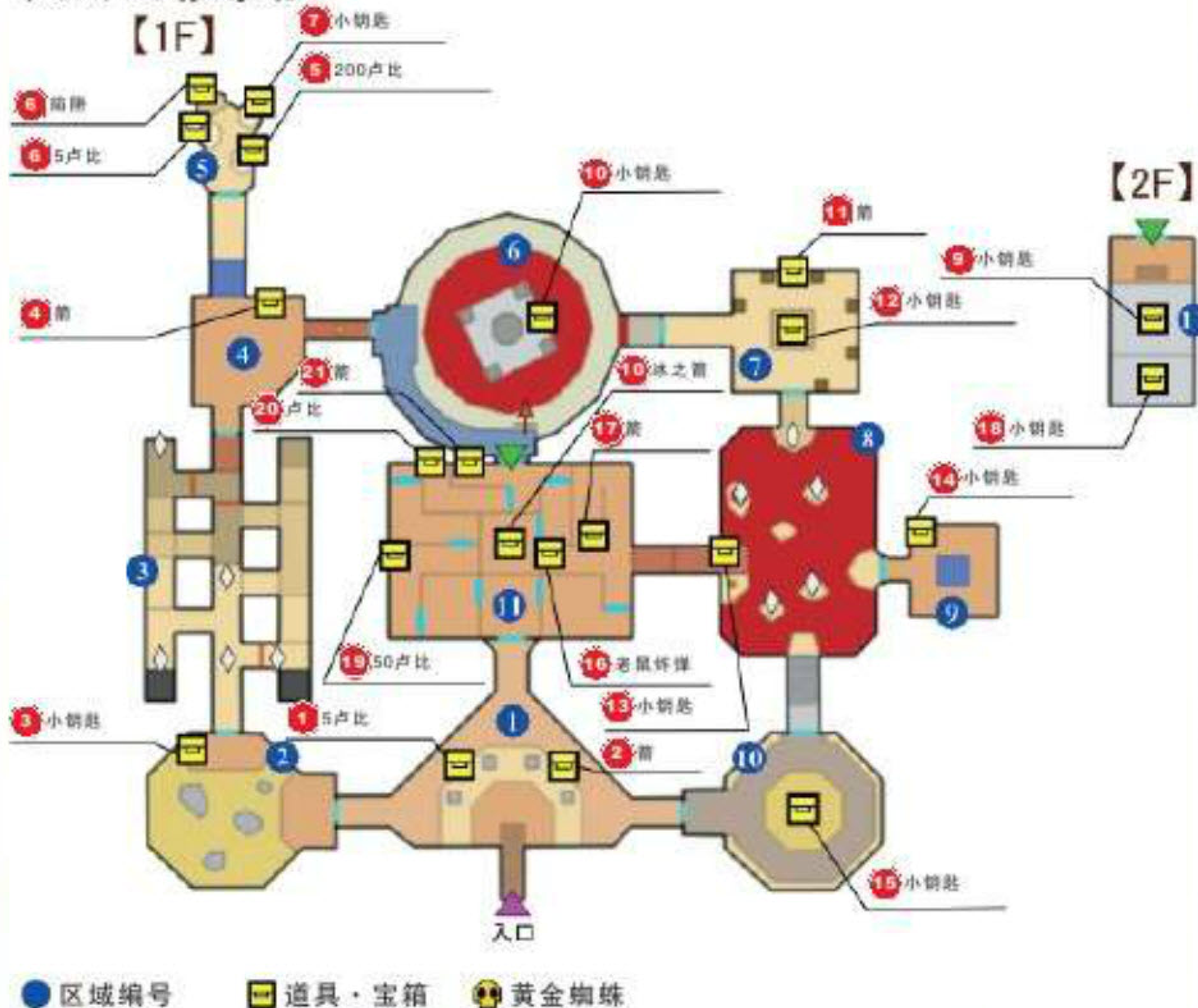
②获得会员证后，可在ゲルドの砦的ゲルドの修练场花10卢比挑战游戏的附加迷宫，通过后可获得冰之箭。

②箭的上限+10：骑射游戏的分数在1500点以上。

ゲルドの修练场

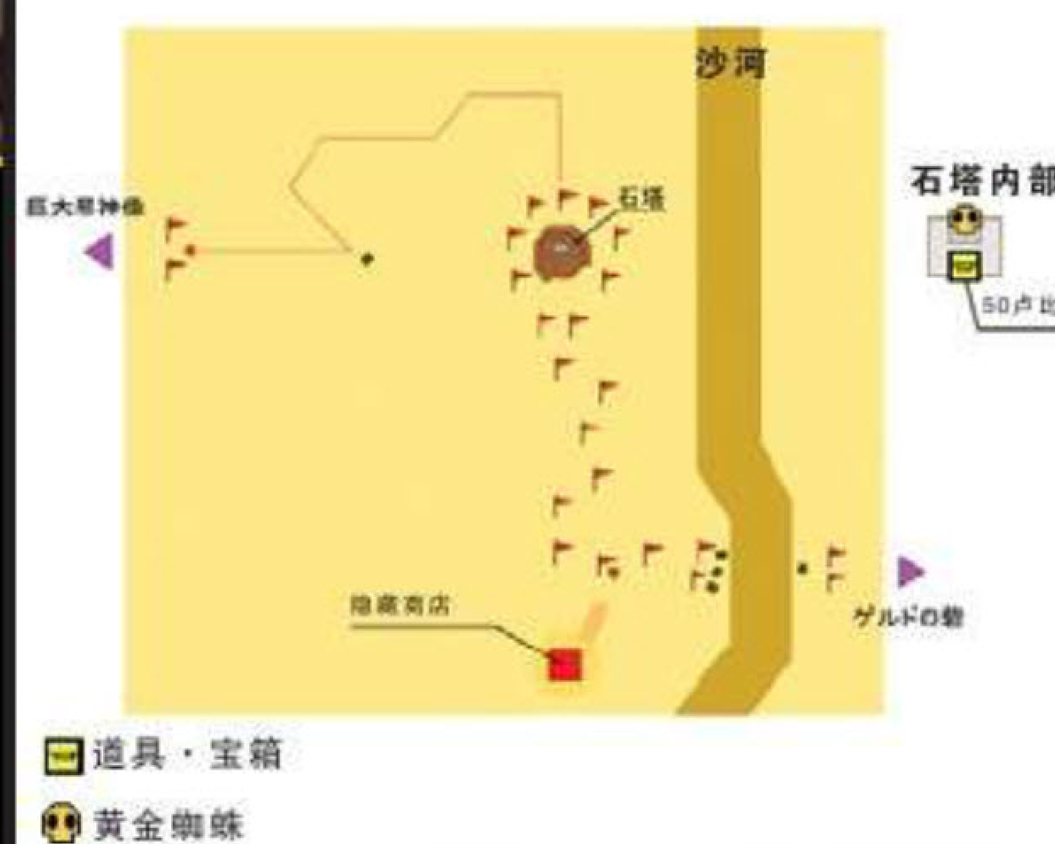
迷宫要点

区域1用弓射南面的眼睛开关可获得一个装有卢比的宝箱，之后先前往区域2，这里需要在限定时间内全灭敌人，成功可获得小钥匙。区域3需要在限定时间内收集全部银色卢比开门，这里除了需要



幻影の沙漠

攻略



入手谢鲁多会员证后（成年时）

先用飞爪勾住对岸的箱子过河，接着得沿着有小旗子的路线走，注意别走错了，否则会被送回入口处。到达中途的石塔后，先来到顶端调查石碑，之后用透视眼镜会发现一个幽灵，接下来只要跟着幽灵走就能穿过沙漠。

收集要素

黄金蜘蛛

①成年时的石塔里。

其他

①在前往石塔的路上，根据途中一块单独指示牌的方向前进，用飞靴渡过流沙可来到一处隐藏商店，在这里可买到老鼠炸弹。

②石塔里用火魔法点燃烛台会出现一个宝箱，里面有50卢比。

巨大邪神像

攻略



入手谢鲁多会员证后（成年时）

进入巨大邪神像里的魂の神殿后出来会遇到斯克，并学会吹奏魂のレクイエム。

习得魂のレクイエム后（年幼时）

先传送回小时候，吹奏魂のレクイエム再次来到巨大邪神像并进入魂の神殿。

收集要素

心之碎片

①魂の神殿前的石门上，小时候在神殿入口的软土处埋魔法豆，成年后借助魔法豆叶子可来到石门上。

黄金蜘蛛

①神殿入口处的软土里，放虫子后出现。

②成年时夜晚地图中央的高台，借助魔法豆叶子到达。

③成年时夜晚南边绿洲旁的树上，需用飞爪回收黄金骷髅。

其他

①地洞需获得银手套后搬开岩石发现。

②用炸弹炸开巨大邪神像区域北边两棵椰子树中间的墙壁可进入大妖精之泉，站在三角纹章上吹奏ゼルダの子守歌获得防御魔法道具。

③巨大邪神像区域南边有一处干枯的绿洲，站在旁边的石头上吹岚の歌会出现妖精之泉。

魂の神殿

迷宫要点

进入迷宫前会遇到女盗贼娜波尔（ナボール），对话中先选第三项再选第二项她才会让路。

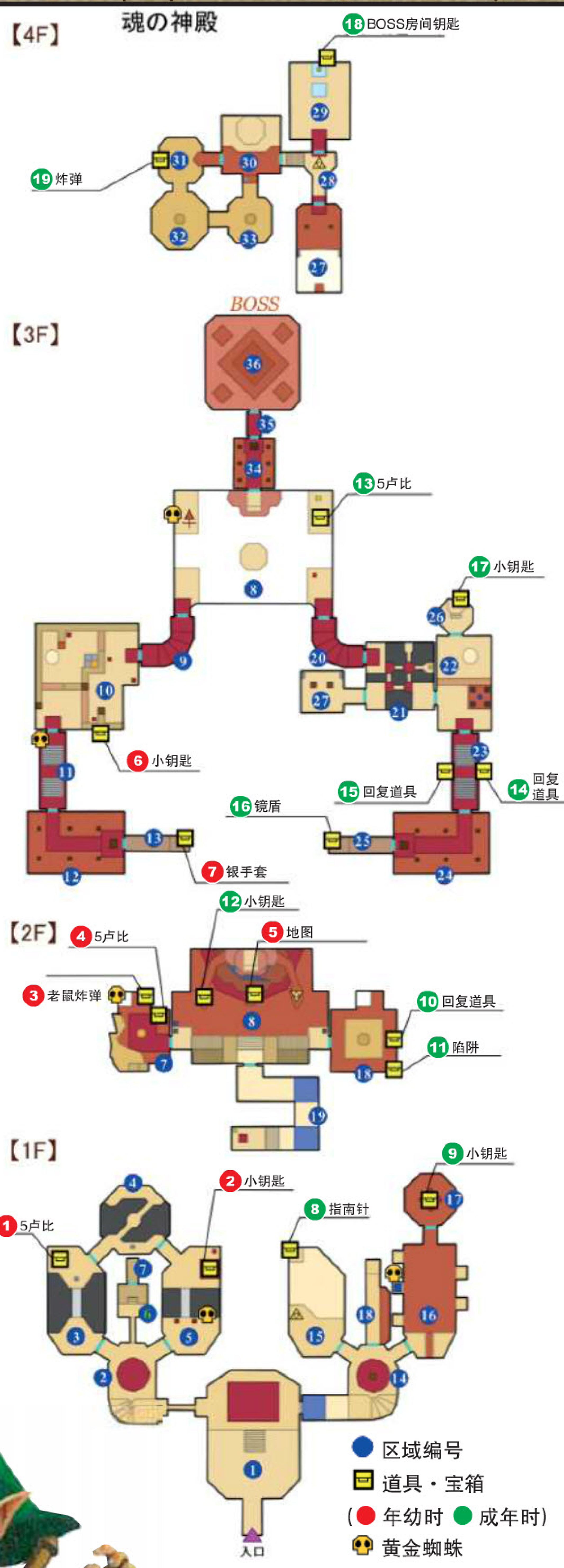
从区域1来到区域2后全灭敌人开门，先去左手边的区域3消灭骷髅兵，接着用回旋镖攻击对岸的开关放下吊桥。区域4的敌人比较特别，只有火属性攻击能对它造成伤害，而且它就像一面镜子，移动和林克完全相反，所以这里应该利用这些特性将它引到通往区域5的门前，然后用弹弓射击开关点火，这样就能打开去区域5的门，当然，最省事的方法还是直接使用火魔法。来到区域5后先收集银色卢比放下吊桥，然后引火点燃对岸的两个烛台，从宝箱中获得小钥匙。回到区域2后，钻过正上方的通道，使用钥匙开门通过区域7来到2F。

2F的区域7先射击开关获得老鼠炸弹，接着用老鼠炸弹炸开墙壁上精灵提示的那块岩石后开门。进入区域8后先把旁边的石像推到下一层，然后沿楼梯上到顶层引火，点燃最底层的两个烛台后获得地图。经由区域9来到区域10，这里需要收集银色卢比才能获得小钥匙，然后把有太阳标志的石块移到有太阳光的地方开门。经由区域11来到区域12，调查房间内的铠甲开始中BOSS战，中BOSS的攻击力极高，但行动很慢，基本打法是引它招后再反击，如果被砍到，可以引BOSS砍石柱来获得回复道具，战胜后来到区域13获得重要道具银手套，作用是可推动巨大的岩石。从神殿出来会发生剧情，接着返回成年时代的魂の神殿。

区域1推开挡路的岩石来到区域14，射击天花板的机关开门区域15和区域16的门。区域15在三角纹章上吹奏ゼルダの子守歌使宝箱出现，然后再用飞爪获得指南针。区域16需要收集银色卢比开门，除了较高那个要用到飞靴外，其他的只要避开岩石正常回收就可以了，获得区域17的小钥匙后返回区域14，用小钥匙开通完区域18的门来到2F。

2F的区域18先用透视眼镜消灭隐形的敌人，然后转动中央的镜子将光反射到太阳标志上开门。来到区域8后直接上到最高，然后用飞靴跳到邪神像的左手上，在有三角纹章的位置吹奏ゼルダの子守歌令宝箱出现，再用飞爪获得右手的宝箱里的小钥匙，另外回到之前往下跳的地方会发现对面的平台也出现了一个宝箱，借助飞爪过去后用铁锤敲下生锈的按钮可打开通往区域19的门，推开区域19的岩石和敲下按钮能打通去区域1的捷径。用钥匙经由区域20来到区域21，这里需要全灭敌人开门，三个弱火属性攻击的敌人用火之箭能快速解决，剩下一个放激光的就用炸弹炸掉。区域22的按钮旁边有几个石像怪，吸引它们踩到机关上就能打开通往区域23的门。穿过区域23来到区域24对付和之前一样的中BOSS，胜利后到区域25获得镜盾，作用是可反射阳光。

回到刚才区域22，用镜盾反射阳光照太阳标志可进入区域26拿小钥匙，接着往区域27前进，爬上会动的墙壁后来到4F。在区域28的三角纹章处吹奏ゼルダの子守歌进入区域29，消灭完这里的敌人后再用炸弹把周围的门全部炸掉，接着再用弓箭射眼睛开关令平台出现，用飞爪登上平台踩下按钮就可获得BOSS房间的钥匙。从区域29出来后去区域30，这里有一面大镜子，不过目前还用不到，直接打开关进入区域31，把区域32照过来的阳光用镜子反射到墙上的太阳标志处能获得一个宝箱，接着用炸弹炸开区域32突出的墙壁，把区域32的镜子调整到照向区域33，再把区域33的镜子调整到照向区域30，最后回到区域30的大镜子下面，用镜盾反射阳光到太阳标志处开启机关降到3F的区域8。在区域8用镜盾反射阳光照邪神像的脸就能打开隐藏的门，借助飞爪移动过去后用钥匙进入区域34，接着还要进行一次中BOSS战，打到一半时发生剧情，接下来进入区域36再爬上高台进行BOSS战。





黄金蜘蛛

①区域5的铁网上。

②2F区域7，从1F上来后转身可见。

③区域11北面的门上。

④区域16，在西侧中间的缺口处吹奏时の歌使石块移动后发现，

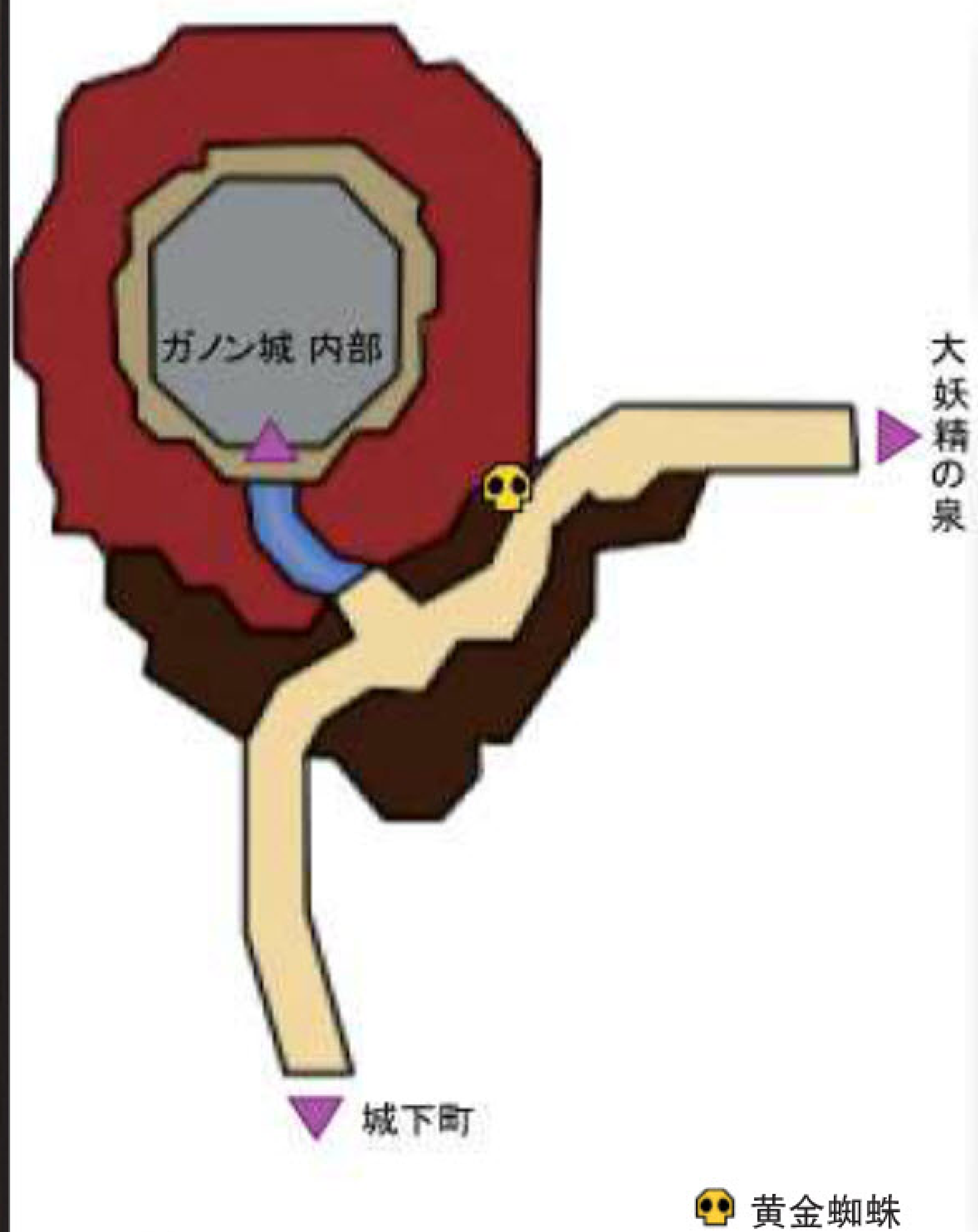
⑤3F区域8西北高台的墙壁上，需吹奏カカシの歌使稻草人出现，用飞爪勾住稻草人到达。

BOSS战 双生魔道师ツインローバ

两个巫婆一个擅长冰魔法一个擅长火魔法，正好两个属性是相克的，所以只要将其中一个打过来的魔法用镜盾反射到另一个身上就可以了。当巫婆受了一定的伤害后会合二为一，这时她会随机使用冰或火魔法，同种属性的魔法用镜盾连续挡了3次后会自动反击，击中后就能对巫婆造成硬直，此时就能上去砍了，但这里注意的是两种魔法会互相抵消，所以挡了一种后，在未反击前就不要挡另一种了。



ガノン城



攻略

入手光之箭后

在ガノン城前触发剧情后进入迷宫。

收集要素

黄金蜘蛛

①东边的门的墙壁上，需用飞爪回收黄金骷髅。

其他

①在获得金手套后，来到东边搬开巨大的石柱可以发现一个大妖精之泉，站在三角纹章上吹奏ゼルダの子守歌后大妖精会把林克的防御力提升为2倍。

ガノン城 内部

迷宫要点

进入迷宫直接穿过区域来到位于区域2的**ガノン**城中心，这里有六个小房间，分别代表了六个神殿，需要破除里面的结界才能打开通往BOSS房间的路，以下以从森之结界开始的逆时针顺序讲解。

森之结界：区域3需要火之箭点燃烛台开门，注意有一个烛台在门的上方。来到区域4后先装备飞靴，再借助风扇的风力取得4个银色卢比，而最后一个需要踩下按钮后用飞爪获得。区域5使用光之箭射击核心解除结界。

水之结界：进门后先消灭两个喷冰的敌人，然后用空瓶装蓝色火焰融掉红色，接着再装一次蓝色火焰进入区域7。区域7先把离自己较远的冰块推到中央的洞里填补空缺，然后再把剩下那个推到红冰的下方，借助冰块上去融了红冰后用铁锤敲按钮开门。区域8用光之箭射击核心解除结界。

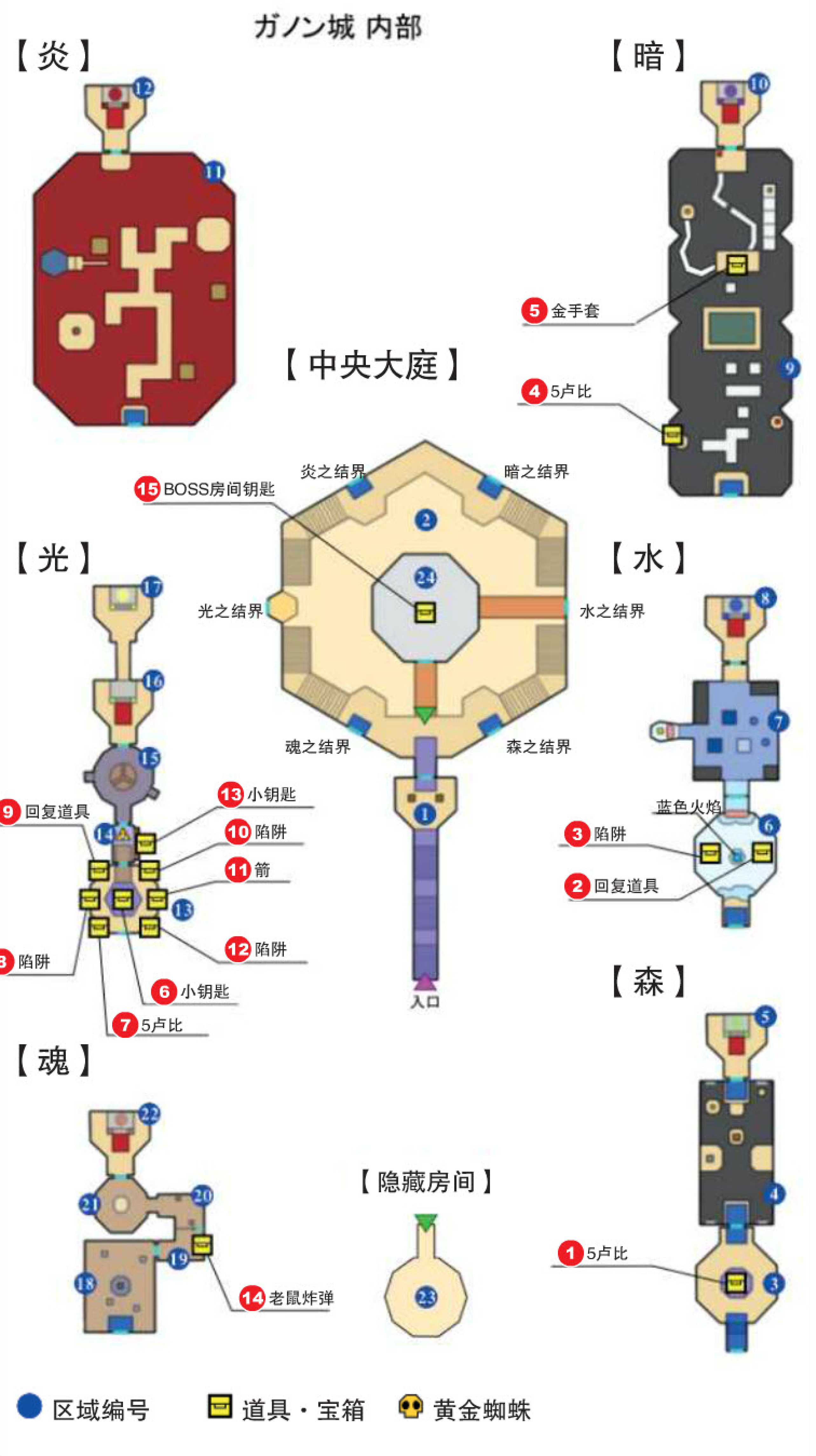
暗之结界：先用火之箭点燃右前方的烛台，趁限时平台出现后抓紧时间移动到房间中部靠前的那块小平台，再用火之箭点燃前方锁着的门旁边的烛台，趁限时平台出现后踩下右前方的按钮，这样原来的平台上会出现一个宝箱，用飞爪勾住宝箱飞回来获得金手套，作用是可以搬开巨大的石柱（接下来的两个结界会用到）。接着用透视眼镜发现隐藏道路敲下生锈的按钮并进门，最后的区域仍然用光之箭射击核心解除结界。

炎之结界：这里也是回收卢比开门，不过记得先把哥隆族服装穿上。中央的平台踩上去会不断下沉，为了争取时间拐弯处最好从边缘处跳过去，否则平台下沉到岩浆里就得重来，正确的顺序是先取得右手边平台上的第一个，然后往有旋转火焰的平台取得第二个，再来到巨大石柱的平台上，搬开石柱取得第三个，最后去右上角的平台取得第四个，并通过刚才被扔到这里的石柱取得第五个。回收完银色卢比后，再走到最接近区域12入口的地方用飞爪飞过去进入，区域12要干什么就应该不用多说了。

光之结界：搬开光之结界门口的石柱进入区域13，用透视眼镜把敌人全灭后从出现的宝箱中获得小钥匙。用小钥匙来到区域14，站在三角纹章上**ゼルダの子守歌**获得小钥匙进入区域15。区域15需要在限定时间内避开滚石回收5个银色卢比开门，注意有些卢比隐藏在角落里，得多调整视角才能看到。区域16看上去和其他结界房间的布置一样，但其实是假的，真正有核心的房间在后面的区域17里，用透视眼镜就能看到入口。

魂之结界：区域18先回收地上的银色卢比，注意有两个被飞刀陷阱夹得很紧，需要拉开石像放宽距离才能拿到，而空中的那个则需要炸掉中间发射激光的怪物后用飞爪取得。区域19先打较近的开关获得老鼠炸弹，然后用老鼠炸弹越过铁门炸开关。区域20先用火之箭烧掉正上方的蜘蛛网，然后用镜盾反射阳光到光泽比较亮的那个太阳标志上开门。区域21使用光之箭射击核心解除最后一个结界。

解除了所有结界后，正中间区域24的门就会开启，一路直上消灭敌人与获得钥匙，最后来到BOSS房间进行BOSS战。



BOSS战 大魔王ガノンドロフ

战斗一开始BOSS就会对林克所在的地方进行冲击波攻击，得马上往边缘的位置回避，否则会被打落下一层，得重新爬上来。这个BOSS的打法和之前森之神殿的BOSS有点类似，都是需要用剑把他发射的光球反弹回去，来回多次打中他就能造成短暂麻痹，然后再一发光之箭过去就能把他打成硬直，这时就赶紧上去砍吧。给予了一定伤害后，BOSS会开始蓄力使用5连发光弹，这招普通的招式反弹不了，得像他一样用蓄力的回旋斩来反弹。

打败了大魔王ガノンドロフ后需在3分钟内脱出，基本只要跟着塞尔达公主走就可以了，关闭的铁门也会由公主打开，注意途中会有一场杂兵战，两个骷髅在打倒一个后要赶紧解决另一个，否则倒下那只复活会浪费不少时间。成功脱出和BOSS进行最终决战。



BOSS战 ガノン

一开始林克是没有剑在手的，可以用铁锤或光之箭作为武器，基本打法是当BOSS开始挥剑攻击时就从它的胯下滚过去，攻击它尾巴的弱点。当给予一定的伤害后周围的火焰会消失，趁这时赶紧去塞尔达公主那取回圣剑，接着再用同样的打法坚持一会，塞尔达公主就会施法暂时封住BOSS的行动，此时就用圣剑往BOSS的头部给予最后一击吧。

本作是诞生在Wii上的“《口袋》系列”分支作品《乱战！口袋妖怪大乱斗》的续作，风格上继承了前作沿袭自《口袋妖怪牧场》的Q版风格，战斗上则是无升级系统的纯动作类型。游戏里所有的口袋妖怪其实都是发条玩具，玩家要操作玩偶在各种不同的战场里战斗，在战斗的同时收服更多的同伴，从而在站斗中称霸并解决玩偶世界中的各种事件。





ACT	超级口袋妖怪大乱斗		
	スーパーポケモンスクランブル		
Pokemon/Nintendo	2011年8月11日	日版	1～2人
4800日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

系统篇

按照惯例，我们先从这款游戏的系统开始了解，从最基本的操作到存档、信息、设施等各方面逐渐深入。

操作

触摸操作

本作支持触摸操作的地方不多，只有密码输入界面和在邂逅通信中编辑自我介绍部分用得着触摸操作。

按键操作

包括菜单界面在内，游戏中绝大多数时都是按键操作，且不支持触摸。

滑杆/方向键	移动/项目选择
A	技能1/确认
B	技能2/退出
X	开启交换（こうたい）菜单
Y	交换菜单中开启/关闭口袋妖怪详细信息
R	交换菜单内登陆口袋妖怪
START/SELECT	暂停后进入暂停菜单画面/退出暂停菜单
HOME	显示HOME菜单

存档和删档

游戏为自动存档，画面左边出现“きろくちゅう…”时就是正在自动保存，不要关机哦。另外在暂停菜单里，选择“きろくして タイトルへ”便会存档并退出，下次还是从进入的城镇开始游戏。在迷宫中或野外退出的话，依旧会从之前进入的城镇开始，但金钱和收服的口袋妖怪会得以保留。

如果要删除存档的话，在启动游戏时，按住A+B+X+Y，就会进入存档删除界面，确认后便把当前存档删除。由于删除后无法恢复，因此进行该操作的话请三思。

口袋妖怪信息

游戏中按下X键，就会开启口袋妖怪交换菜单，同时也可以整理查看。交换菜单中，每个精灵都会有简单的信息，再按Y键则会进入该精灵的详细信息界面。

强度
称号及口袋妖怪名
属性
当前HP/最大HP
技能情报
技能效果
称号效果
主人

3DS机主ID和Mii形象会出现在游戏中，修改的话可以在本体设定中的“ユ-ザ-ネ-ム”更改。

攻击和防御

攻击（アタック）和防御（ディフェンス）以○的多少来表示强弱，○越多表示此种能力越强。

按下X键后进入的交换菜单，默认的是新度和强度，也就是说在从强到弱的基础上，在最前边显示新入手的口袋妖怪。如果按下START，则会进入查询及排序界面。

第一项しぼりこむ是缩小范围进行查询，查询范围如下：

ポケモンの タイプ	口袋妖怪属性
ポケモンの なまえ	口袋妖怪名字
わざの タイプ	持有技能属性
わざの なまえ	持有技能名字
とおりな	称号效果
そのた	技能等级和打倒次数
しぼりこみを やめる	恢复默认

第二项ならべかえる是给持有的口袋妖怪玩偶排序，排序顺序对应如下：

つよさが おおきい	强度，强→弱
つよさが ちいさい	强度，弱→强
あたらしい	入手，新→旧
ふるい	入手，旧→新
かずが おおい	数量，多→少
かずが すくない	数量，少→多
なまえ	50音
ばんごうじゅん	编号

其中第一项按强度排序，方便进行寻找强力口袋妖怪进行挑战；第五项按数量排序，方便兑换进化时查看持有玩偶的数量。第一项的口袋妖怪属性及技能属性，则方便在战斗时有针对地选择。

属性相克

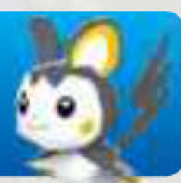
本作同样有属性设定，包括口袋妖怪自身的属性和技能属性。

ノ-マル	普通
かくとう	格斗
ひこう	飞行
どく	毒
じめん	地
いわ	岩石
むし	虫
ゴ-スト	鬼
はがね	钢

ほのお	火
みず	水
くさ	草
でんき	电
エスパ-	超能
こおり	冰
ドラゴン	龙
あく	恶



属性相克表



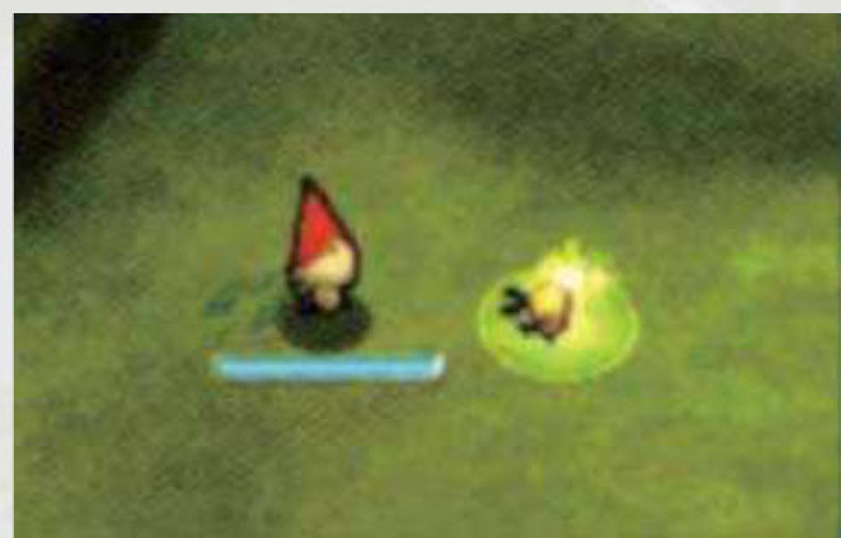
利用属性相克来攻击效率会更高些，属性相克时伤害为1.6倍，效果不佳伤害则为0.9倍。和正统《口袋妖怪》一样，属性相克只取决于攻击方所使用的技能属性，与攻击方的精灵属性无关，攻击技能属性和精灵属性如果相同还有1.3倍的额外伤害修正。不过注意，当防御方为复合属性的精灵时，如果两个属性都被攻击方克制时，伤害仍为1.6倍，与单倍克制相同；如果两个属性都抵抗攻击方属性时，伤害仍为0.9倍，与单倍抵抗相同；如果两个属性一个被克制一个抵抗，那么伤害仍为1倍，而不是1.6×0.9。

※●代表属性克制，○代表普通，△代表效果不佳。
※攻击精灵使用同属性技能攻击时，属性加成为1.3倍。
※本作没有复合属性克制加成的设定，不论复合属性是否被双重克制或双重抵御，效果都为1.6倍和0.9倍。

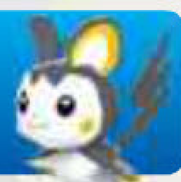
攻\防	普通	火焰	水	草	电气	冰	格斗	毒	地面	飞行	超能	虫	岩石	鬼	龙	恶	钢
普通	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	△	○	○	△
火焰	○	△	△	●	○	●	○	○	○	○	○	●	△	○	△	○	●
水	○	●	△	△	○	○	○	○	●	○	○	○	●	○	△	○	○
电气	○	○	●	△	△	○	○	○	△	●	○	○	○	○	△	○	○
草	○	△	●	△	○	○	○	△	●	△	○	△	●	○	△	○	△
冰	○	△	△	●	○	△	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○	△
格斗	●	○	○	○	○	●	○	△	○	△	△	△	●	△	○	●	●
毒	○	○	○	●	○	○	○	△	△	○	○	○	△	△	○	○	△
地面	○	●	○	△	●	○	○	●	○	△	○	△	●	○	○	○	●
飞行	○	○	○	●	△	○	●	○	○	○	○	●	△	○	○	○	△
超能	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	△	○	○	○	○	△	△
虫	○	△	○	●	○	○	△	△	○	△	●	○	○	△	○	●	△
岩石	○	●	○	○	○	●	△	○	△	●	○	●	○	○	○	○	△
鬼	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
龙	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	△
恶	○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
钢	○	△	△	○	△	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	△

收服

从最初的皮卡丘玩偶的序章战开始，玩家的口袋妖怪玩偶收集之旅就拉开了序幕，战斗中大多数敌人被打倒后会变成钱币，也有些会倒地变成小玩偶，拿到小玩偶就相当于收服了该口袋妖怪，通过该区域后会对收服到的口袋妖怪进行总结，出现特殊音效表示该类口袋妖怪玩偶数量达到了7个，可以去兑换屋进化了；如果收服了特别精灵也有特殊音效；而全身闪光的则表示该玩偶是区域中最强的。在每个挑战过的区域入口处，都可以看到当前该区域的口袋妖怪，亮的表示已收服，暗的表示还未收服，黑色剪影则是尚未遇到。另外官方还有一些特殊的密码获取的口袋妖怪，这部分请详见后文列表。



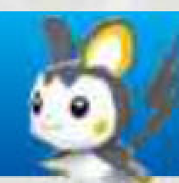
收服几率



影响收服成功概率的因素很多：当碰到身上闪光的敌人，以及把敌人打晕时，必定会收服成功。敌人在状态变化（如能力升降）、体力逐渐下降（如中毒）以及体力为1时，收服的几率也会上升。而当我方的连击数增加以及通信联机玩时，收服几率也会上升。



特殊口袋妖怪



战斗中经常会收服到一些名字颜色特殊的口袋妖怪，而且在名字左上还有小小的称号（通り名），这些就是特殊的口袋妖怪了。这些称号都有对应效果，类似于正统作品中的特性，有的效果很好，有的效果则纯粹是噱头。特殊口袋妖怪从第3章开始出现，在不可思议之间中出现的几率会更高些。有的称号后面还会有+、++，这些效果更佳，其中++要从第5章才开始出现。

当口袋妖怪玩偶倒地后，是否特殊可以通过其周围的齿轮状边框的颜色可以看出来，普通的口袋妖怪倒地时为白色的圆，蓝框齿轮数少的则是有称号的，或者是+、++称号的特殊精灵；粉框齿轮数多的则不光是具有+、++称号，甚至还会有两个称号。称号有很多种，具体的称号及对应效果我们会在后面的列表中列出。

兑换和进化形态

收服后的口袋妖怪都会出现在交换列表里，多余的可以去兑换屋去卖掉，如果某种进化前状态达到了7只并一起兑换出去，还可以得到新的进化形态的口袋妖怪。不过这7只必须要同样状态才可以进化，如秋天形态的四季鹿和冬天形态的四季鹿加在一起尽管是7只，但也只能得到兑换后的金钱而得不到进化后的芽角鹿。另外，进化形态的口袋妖怪的强度是以交换出的7只的平均值来计算，要想获得强大的进化后形态，最好都用高等级的进化前形态来兑换。

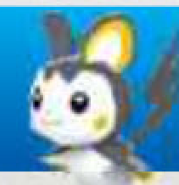




技能相关

游戏中每个精灵可最多拥有两个技能，分别对应A键和B键，技能名字下方是该技能的属性和等级，技能强度用☆表示，按Y展开后还会显示技能效果。技能的强度及实用度以星符号表示。

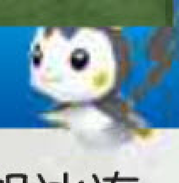
技能机



初期的口袋妖怪往往只有一个技能，需要在技能扭蛋机或贩卖机花钱得到新技能，获得技能后有三个选项，第一个是替换A技能，第二个是替换B技能（B技能空白时为增加B技能），第三个是放弃新技能。扭蛋机的技能价格比较便宜，但抽到什么技能看运气；贩卖机除了出现在城镇，还有很多出现在区域入口、优点是技能固定，缺点是价格很贵……



技能选取



虽然是动作游戏，但在技能选取上，本作也保持了原作技能搭配上的丰富多变。选择技能时，除了属性、攻击力和效果这些正统作需要想到的，还有招式本身的出招方式。此外，技能的有效范围、攻击速度、出招收招时间长短也都需要纳入考虑范围。而拥有诸如冰冻、麻痹、睡眠这种短时间无法行动的附加效果的技能也非常不错，尤其面对大批强敌时。另外，由于本作没有技能点数的限制，因此一些大威力的技能也可以尽情选用搭配。

状态

本作中会附加各种状态，其中包含有异常状态、状态变化以及其他状态，而从用处上说又分为有利状态和负面状态，有利状态就是能力上升一类的，负面状态则包括能力下降、烧伤、中毒等。当进入负面状态时，可以连按A键或者转滑杆来加快恢复，一些特殊精灵的能力也可以加快负面状态的恢复。在区域中通过跳台转移场景后，所有状态变化都会解除。

关卡

游戏关卡的流程以章节进行，每个章节的关卡都有城镇作为据点，关卡下有4个小关卡，小关卡内有多处名为“区域”的战斗场地，包括有普通区域和特殊区域。小关卡通过后封锁道路的障碍开启，同时可以通过地洞方便地穿梭在城镇和小关卡之间。而关卡的特殊区域战通过后则会发生剧情进入下一章。在城镇中可以通过蓝色跳床实现城镇间的切换、从而实现场所间的切换。



城镇

城镇是类似于据点的地方，每个章节开始都会进入一个新的城镇，第一关通过后，就可以通过城镇中右边的蓝色跳台来切换。城镇内可以自由活动，一段时间不按键画面还会放大。城镇中除了有NPC提供情报外，还有大量的设施。

光之喷泉
ひかりのふんすい



调查后全部口袋妖怪HP补满，被打倒的复活。

展馆
コレクション



查看当前收集玩偶情况，包括已经成为同伴的和战斗中见过但没成为同伴的。

技能扭蛋机
わざガチャ



消费指定数目的钱，随机获得技能，对应不同的口袋妖怪技能会有不同。

资讯查看机
インフォメーション



查看游戏时间、打倒敌人数目、特殊区域大赛成绩等信息，用滑杆或方向键的左右来确认。

技能贩卖机
わざ はんばいき



提供特定技能的机器，消费指定数目的钱以让口袋妖怪学到该技能。

兑换屋
なかまと わかれる



用手中的口袋妖怪玩偶卖钱的地方，可以解决多余的玩偶，投入7个同种类并且同形态的未进化口袋妖怪还可以获得进化形态的玩偶。

技能交换机
わざいれかえ



花钱后让手中口袋妖怪的技能A和技能B互换位置，最后一章的高塔镇才有的设施。

技能传授屋
わざおしえ



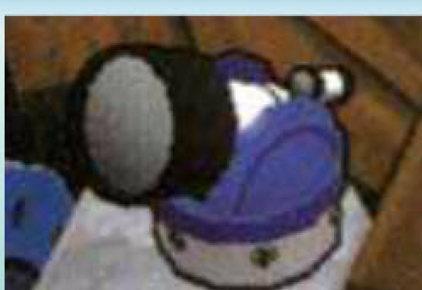
让当前操作的口袋妖怪将技能教会给其他同伴的场所。

联机通信设施
ふたりであそぶ



供双人联机游戏的场所，需要通过最初的竞技场战斗后才会开启。

邂逅通信设施
おもちゃやをのぞく



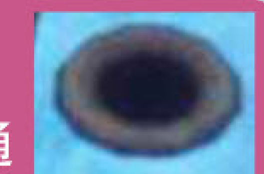
进行邂逅通信的设施，也是需要通过最初的竞技场战才会开启。

蓝色跳台



第一章完成后，第二章城镇开始出现的设施，每个跳台都对应曾经去过的城镇，可以通过这些蓝色跳台在去过的城镇中自由切换。

地洞



每关的第一小关通过后，进入下个小关就会出现一个趴在地洞上睡觉的鼹鼠，靠近后它就会钻地洞跑掉，而后城镇便多个地洞，可以直通去过的小关。最终关的地洞为升降机取代。

野外部分



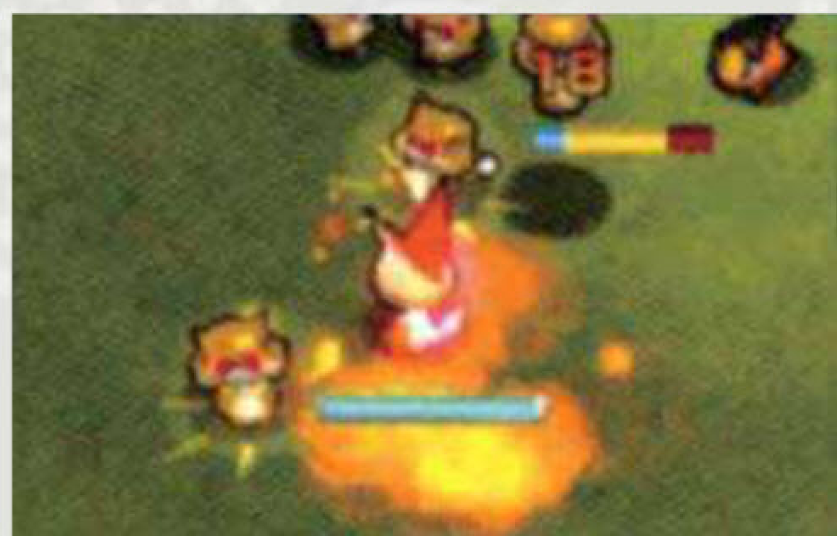
出了城镇就是野外了，野外有少量的口袋妖怪玩偶且没什么攻击意识，强度相对于区域中的口袋妖怪也都比较低。野外分布有很多区域和竞技场的建筑。其中区域部分就是常规区域战，而那些特殊建筑中则进行各种特殊战斗。

战斗

战斗说白了就是面对众多精灵灵活运用技能A和技能B，游常规的区域战斗，还有竞技场战、组队战和突击战，下面分开介绍。

区域战

小关里大多数是普通区域，每个区域都由多个版面组成，版面中达成一定击破数后就会出现绿色跳床进入下一版面。区域的最后是BOSS战，区域BOSS的体型大，攻击也猛，不过BOSS攻击的出招和收招时间都很明显，可以选择时机去攻击或躲避。如果攻击BOSS时出现落空，最好躲远些，因为接下来是BOSS的周身大范围震地攻击，同时出现新的杂兵。和杂兵一样，BOSS被打败后也有一定概率变成倒地小娃娃被收服。区域战中的口袋妖怪被打倒后如果不倒地会变成P图标的金钱，BOSS如果不被收服则必定变成金钱。





迷你地图小图标

图标	说明	图标	说明
	我方口袋妖怪		地洞
	敌方口袋妖怪		设施
	BOSS		已完成区域
	被打倒的口袋妖怪		未完成区域
	跳台		城镇
	出口		

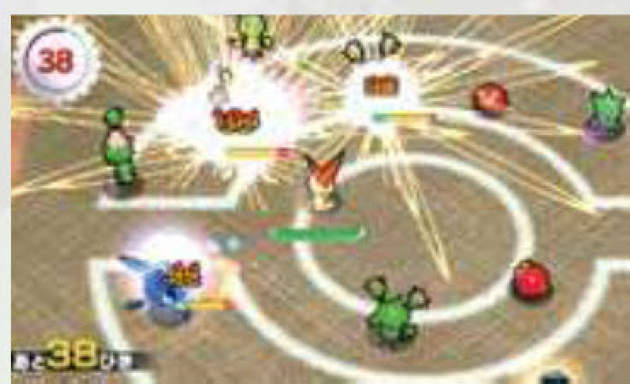
区域战有三条命，即下屏右上的发条钥匙图标，场上的口袋妖怪被打倒便减一条命，被打倒三次便算区域挑战失败，强制回到之前存档的城镇中。虽然每条命都可以随便更换口袋妖怪，但更换瞬间敌人也有攻击判定，因此在系统进行危险提示时要及时更换、并且最好远离敌群。此外，区域战还有一定几率进入不可思议之间。

不可思议之间（ふしぎなへや）

区域战的小场地结束时通过跳台，会有几十分之一的概率进入名为不可思议之间（ふしぎなへや）的特殊场地，场地就是一个房间，在房间里要和多数的敌人混战，尽量用复数攻击技能吧。把房间内敌人全灭后，战斗结束出现跳台，接着进入正常的区域战。在不可思议之间中，敌人的倒地收服率更高，而且其中的特殊称号口袋妖怪的出现概率也更高。

竞技场战（バトルロイセル）

典型的大乱斗，也有三条命，但战斗中无法更换角色，有些战斗还局限口袋妖怪的属性。玩家选好口袋妖怪后，和其他众多精灵在一个竞技场中，在限定时间里进行彼此无差别攻击的大混战，并有多个小BOSS级登场。打倒敌方精灵后会掉落时钟，加到后可以延长剩余时间。竞技场四周都是电网，太靠边触电的话不仅损失HP，还会在受创硬直的状态下弹出差不多1/3场地的距离，很容易被群殴。另外，后面的组队战和突击战的重要道具也都是竞技场战中取胜获得。



组队战（チームバトル）

2-1开始出现的战斗，2-2的竞技场战胜出后会给予重要道具是队伍弹射器（チームランチャー）作为奖励，作用是让3只口袋妖怪参战。战斗前可选择0～2只口袋妖怪作为同伴并肩作战。战斗有多个擂台，擂台中每3个敌人组成一队，由一个强的带两个弱的。每个擂台都有一个中BOSS带两个强力口袋妖怪出现，其身材、攻击强度和招式与区域战的BOSS一样，在打倒擂台的BOSS后，会掉落水滴道具来给全队精灵回复一定量的HP。战斗的最后，组队战的总BOSS会带两个非常强力的中BOSS级属下出现，登场的杂兵也很强力。

战斗中打倒敌人可以收集到星星道具，收集后画面右边的压力槽也随之增长，当压力槽积攒到一半时，就可以按X键发动强力的高压模式（ハイテンションモード），发动后高压槽会随着时间流逝减少，减到空时高压模式便随之结束。高压模式下参战的三个口袋妖怪进行叠罗汉式的合体，同时攻击并共同承受伤害，攻击力也大增。即使两个同伴都被打倒，也依旧可以发动高压模式，而且高压模式结束后，原本被打倒的同伴还会回复一定量的HP继续作战。



突击战（とつげきバトル）

多个口袋妖怪之间的军团大战，比拼的是双方的冲击力。冲击力为参战全部口袋妖怪的强度总和，和单个口袋妖怪的配招无关，普通战就是快速连按A键增加冲击力度，冲击中压过对方就算胜出，反之则被冲垮就算败走。突击战的最终BOSS要根据提示按住A键来完成最后的冲击。

突击战的重要道具有3个，2-4的突击旗帜（とつげきフラッグ）、3-3的突击旗帜2（とつげきフラッグ2）和世界之柱地下2层的突击旗帜3（とつげきフラッグ3），都在以上区域的竞技场战中胜出后得到。三个突击旗帜的作用都是增加突击战中同伴的数量，如果发现某个突击战无论如何也过不去，不妨去看看附近有没有漏掉的竞技场战。只要拿到道具，突击战的难度并不算大。

联机通信

双人游戏

双人游戏需要两台3DS和两款《超级口袋妖怪大乱斗》游戏，在城镇中调查雷达形状的通信设施，就进入通信菜单。1P玩家选择ぼしゅうする，然后2P玩家选择プレイヤーを さがす，两台3DS便进入通信状态，通信成功后，选择两人都可以挑战的区域入口进去，1P使用跳台可以选择场所。双人协力战斗只能选两方都可以进入的区域，而竞技场战、组队战和突击战这三种特殊区域战斗都不支持双人联机。

战斗时两个角色的生命共用，靠近被打倒的伙伴可以给伙伴回复HP，只要不是两个人的口袋妖怪都被打倒战斗就不会结束。而当被打倒后的敌人成为可收服的玩偶时，谁先接触到就算谁收服。战斗结束后，可以通过区域入口处的“ポケモンをプレゼント”选择口袋妖怪玩偶作为礼物送给联机的朋友。

区域战斗结束后，在区域入口处离开时，两个人可以通过名为“せつぞくしゅうりょう”的设施结束通信。



▲和朋友一起挑战吧！

邂逅通信

游戏的邂逅通信设定为3DS机主所经营的玩偶店，邂逅成功则以店中来了客人表示。调查巨大望远镜形状的邂逅通信设施，便进入邂逅通信界面，上屏出现3DS机主的Mii形象，同时下屏出现如下菜单。

みせさきを のぞく	客人确认，选择“おきゃくさんをよぶ”，消费3DS本体的10枚游戏币，便可以呼叫客人来。
せってい	设定
まちに もどる	离开

せってい下有三项，じぶんのコレクション为自己的收藏，じこしょうかい へんしゅう为编辑自我介绍，すれちがいつうしん せってい则是设定邂逅通信的登陆状态，进入后选择“はい”确定便进入邂逅待机状态。

邂逅通信发生后，就会出现すれちがった ひとたち的选项，通信成功会发生购物并增加金钱的事件。邂逅通信成功的同时，还会留下客人（邂逅玩友）的资料卡片，并可与之对战。卡片最多可以保存30张，整理时可以按R键将保存的客人卡片资料删除。

战胜对手后，对方的口袋妖怪便会以“助手口袋妖怪”（おたすけポケモン）的身分出现在我方的游戏中，在区域的入口处可以见到并会和我方的口袋妖怪一同行动，区域挑战完成后，助手口袋妖怪便归还给客人。

另外，邂逅通信人数在达到一定数量时，会陆续开启隐藏的口袋妖怪，它们出现在游戏的区域中，可以与之战斗并收服。

注意，每次花10枚3DS游戏币召唤来客人，也都会计入邂逅通信的次数，如果没有条件邂逅通信，不妨多试试这个方法。





一周目流程

序章 始发的庭院 はじまりのにわ



进入游戏一开始是序章，序章主要是让玩家熟悉游戏的基本操作和属性相克知识。一开始送给玩家一只皮卡丘，然后相继遇到《口袋妖怪 黑・白》的草水火三主角以及三个猴子的初始形态，打败这些精灵后有一定几率会将其收服。

流程不长，很快就来到了BOSS泽克洛姆面前，它的属性为“龙+电”，当前没有能够克制它属性的技能，不过还是建议用火系攻击，因为它周围的杂兵钢齿轮是钢系精灵，正好被火系攻击克制。泽克洛姆的防御力很强，但攻击力一般，完全可以和它硬拼。当打掉泽克洛姆1/5左右的HP时，擂台就会坍塌，而主角也就此踏上了冒险的征程。



第一章 竞技场战斗 バトルロイヤル

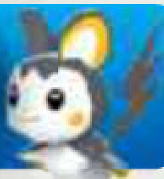


镇子外有一些冒险区域和竞技场，在冒险区域可以收服各种不同的精灵，而竞技场则需要使用已收服的精灵来战斗，胜利后即可进入下一关，游戏的主要流程就是以“在冒险区域收服精灵→挑战竞技场→进入下一关”这种形式来进行。

主角从坍塌的擂台上重重摔了下来，来到了一个叫做玩具镇（トイタウン）的地方。在与镇子的精灵对话后，了解到镇子中央的光之泉可以补满自己队伍中所有精灵的HP，在以后的冒险中记得要随时来这里回复。



1-1 启程的原野 （たびだちののはら）



绿色区域（グリーンエリア）

该区域几乎都是普通系精灵，实力都非常弱，即便没有格斗系技能也能轻松对付它们。BOSS为499号朝阳猪，属性为“火+格斗”，利用水系攻击可以很轻松对付它。

森林区域（フォレストエリア）

该区域的精灵属性比较混杂，不过实力也很弱，不靠属性相克也能战胜它们。BOSS为496号藤爵蛇，属性为“草”，可以用火系技能对付它，或者是用在该区域收服的5019号豆鸠，用克制BOSS的飞行系技能来攻击。

竞技场战斗（バトルロイヤル）

竞技场的战斗方式与冒险区域不同，首先场上所有口袋妖怪都是彼此为敌、各自为战的大乱斗，玩家不必担心自己被一堆高强度的精灵围追堵截；另外场上有时间限制，若时间结束后则会挑战失败，击倒精灵后有一定几率会得到增加时间的钟表。当打倒一定数量的精灵后，本竞技场的BOSS——559号愣头蜥蜴和610号牙龙宝宝会登场，利用豆鸠的飞行系攻击对付它们效率比较不错。在竞技场获胜后就会进入下一关，以后章节的竞技场战也是如此。



1-2 海风小径 （しおかぜのみち）



绿色区域（グリーンエリア）

和1-1关相比，本关的精灵强度有了明显的提升，玩家需要利用属性相克才能提高战斗的效率，不过高强度的对手也意味着收服后就有高强度的同伴。该区域BOSS为507号哈迪拉犬，拥有强化攻击的技能，与其硬拼是比较吃亏的。不过和其他BOSS一样，它出招前都会有个时间不短的蓄力动作，在这期间玩家可以进行时间差攻击，甚至干脆绕到它后面一顿痛打，要战胜它还是很轻松的。



海滨区域（ビーチエリア）

该区域的精灵全部都是水系，如果有电系或草系技能的话，打起来会非常轻松。在这里可以有意识地多收服一些高强度的水系精灵，留着在以后的战斗中备用。BOSS为502号双贝海獭，属性也是水系，且同样也有时间不短的蓄力动作，绕到它身后使用电系或草系攻击可以很快解决它。

竞技场（バトルロイヤル）

本竞技场的BOSS是538号纳迦奇和539号达迦奇，都是格斗系精灵，如果有高强度的飞行系精灵以及飞行系技能，战胜它们会非常轻松。不过要注意在竞技场中玩家是不能够主动换人的，必须在当前精灵被打倒以后才能换上下一个。所以使用飞行系精灵首发出场时，务必注意保持有足够的HP，以便坚持到BOSS出现后强攻。

1-3 山神峡谷（やまびこのたに）



森林区域（フォレストエリア）

该区域的精灵以草系为主，也有一些普通系和虫系精灵，其中585号四季鹿是强度比较高的精灵，可以多收服几只备用。BOSS为512号草冠猴，属性为草，用火系或飞行系可以很好的对付它。注意它的技能“种子爆弹”，这招攻击速度较慢但威力很大，要及时避开。



海滨区域（ビーチエリア）

海滨区域都是一些水系精灵，其中366号珍珠贝拥有“贝壳夹击”，是当前威力较大的水系技能，能连续攻击3次之多，最好能在这里收服一只珍珠贝来备用。BOSS是516号水冷猴，属性为水，派出之前收服的会草系攻击的精灵来对付它吧。

洞穴区域（ケイブエリア）

这里几乎都是火系精灵，也能收服到360号小忍兽，不过它没有任何攻击技能。BOSS为514号火烈猴，属性为火，正好可以用之前收服的珍珠贝来对付它，绕到它后面连用贝壳夹击就可以迅速将其干掉。

竞技场（バトルロイヤル）

本关中的竞技场分为草、水、火三个区域，每个区域只能派出对应属性的精灵来参加，而该区域的对手和BOSS也是该属性的精灵。在挑战竞技场之前，请检查队伍中有没有高强度的草、水、火系精灵，如果没有的话就要回冒险区域去收服。竞技场的对手为前四代游戏的初始三主角，如草系区域就是001号妙蛙种子、152号菊草叶、252号树蜥蜴和387号苗芽龟。而BOSS则是它们的第二形态，即妙蛙草等。

1-4 勇者广场（つわものののひろば）



绿色区域（グリーンエリア）

在这里可以抓到一些不错的电系精灵，如180号电气羊，它拥有的技能“放电”能够攻击四周范围，对付杂兵时效率比较高，另外这里还有不少普通系精灵。BOSS是523号雷斑马，是个比较厉害的角色，拥有的技能“狂野迅雷”威力很大，而且这时候还没有克制它的地面系技能，只能够利用操作技巧与它周旋了。

森林区域（フォレストエリア）

该区域混合了普通系、虫系、恶系和草系等属性的精灵，其中585号四季鹿仍是其中最好用的精灵，可以有意识地多抓几只。BOSS是510号金钱猫，属性为恶，如果之前抓到的四季鹿有会格斗系技能“二段踢”的话，就正好可以对付它。



海滨区域（ビーチエリア）

这里出现的敌人全部都是水系口袋妖怪，且数量众多，使用能够范围攻击的草系或电系技能会比较爽快。BOSS是581号湾天鹅，攻击力非常强，即便有克制它的电系攻击，也尽量避免与其近身作战，如果运气好能将湾天鹅收服的话，它将成为以后很多关卡的主力。

高塔区域（タワーエリア）

高塔区域首次在游戏中出现，里面的精灵基本都是超能系，当然也有559号愣头蜥蜴这个例外。BOSS是575号哥特米尔，也是超能系精灵。玩家这时候能克制超能系的惟一手段就是用恶系技能攻击，但超能系精灵攻击力都很强，硬拼时的损失会比较大，可以考虑在本关的森林区域中抓一只金钱猫，对付BOSS时会轻松不少。

竞技场（バトルロイヤル）

本关的竞技场是连续两场战斗，期间玩家不能返回镇子补血，所以在开战前必须做好充分准备，可战斗的主力精灵至少要有4只以上。首战的BOSS是624号手刀兵士、627号毛头战鹰和633号小角龙三人组，它们基本上都被格斗系攻击所克制，可以考虑用会二段踢的四季鹿来对付它们。次战的BOSS则是《口袋妖怪黑・白》三主角的最终形态，即497号藤王蛇、500号炎武猪和503号大剑海獭，算是非常强劲的对手，不过因为大乱斗模式下敌人也会相互攻击，所以玩家要懂得隔岸观火，伺机坐收渔人之利。取胜后返回镇子，就可以进入第二章。



第二章 失落的光之水滴

失われていく光のしずく



主角来到了东镇（イーストタウン）后，镇子的居民告诉主角：由于霸王鳄鱼一行人从光之泉抢走了不少泉水，如今光之泉已经接近干涸。但即便如此，光之泉也是无限次使用的，回复效果对玩家来说几乎没有什么影响。此外镇子右侧还有通向玩具镇的传送点，玩家可以在第一章和第二章的区域自由往返。本章中增加了一些新的冒险区域，这意味着玩家能够抓到更多不同属性和种类的口袋妖怪了。



2-1 树荫河畔（こもれびのみずべ）



绿色区域（グリーンエリア）

到了第二章后敌人的强度一下子提升了不少，不过玩家只要有耐心多抓一些精灵，很快就能把主力精灵的强度赶上来。该区域的精灵以草系和虫系为主，建议在这里抓一只253号丛林蜥蜴，对本关的战斗大有帮助。BOSS是566号元祖鸟，属性为“岩+飞行”，水系和电系攻击对它的效果非常好，但如果没有高强度的精灵时，就只能靠丛林蜥蜴来硬拼了。

湖泊区域（レイクエリア）

本区域中的精灵几乎都是水系，如果之前有抓到丛林蜥蜴，且学会了草系技能的话，战斗就会非常轻松。这其中值得一抓的是536号练声蟾蜍，它是目前玩家惟一能得到带有地面系属性的精灵，学会地面系攻击将有很重要的意义。BOSS是564号太古龟，属性为“岩+水”，可以用学会草系技能的丛林蜥蜴来对付它。

组队场（チ-ムバトル）

这次的战斗尽管号称是“组队战”，但实际上只有敌人在组队而已，玩家仍然是单枪匹马作战。敌人虽然不再自相残杀，但实力并不强，而且每打败一层的小BOSS后都会得到回复HP的光之水滴，反而比打竞技场还要简单。竞技场的BOSS大多都怕草和水，之前冒险区域所收服的草系和水系精灵在这里可以派上用场。最后的BOSS是553号霸王鳄鱼，用学会了“种子机枪”的丛林蜥蜴，不费吹灰之力就可以把它干掉。

2-2 浓雾河畔（きりのみずべ）



森林区域（フォレストエリア）

森林区域仍是以草系、虫系和普通系精灵为主，不过这里还可以抓到425号飘飘鬼，属性组合很不错，一定要抓一只留着备用。BOSS是547号妖精棉，属性为“草”，注意躲开它的“百万吸取”就不难战胜它。

洞穴区域（ケイブエリア）

洞穴区域除了火系精灵以外，还多了一些地面系精灵，其中105号嘎拉嘎拉可以考虑抓一只。另外这里还有527号毛球蝠，它可能会带有“心之印记”这个超能系技能，不但威力大而且具有害怕效果，值得一用。BOSS是528号爱心蝠，属性为“超能+飞行”，之前如果抓有带鬼系技能的飘飘鬼的话，对付它就会非常轻松。

惊悚区域（ホラ-エリア）

该区域顾名思义，全都是跳出来吓人的鬼系精灵，在这里要想方设法多抓几只鬼系精灵，好留在竞技场中使用。这其中比较好用的是356号夜行鬼，防御力非常高，而且还有可能带有鬼系强力技能“惊吓”，值得作为本关的主力来用。BOSS是608号油灯鬼，属性为“鬼+火”，用鬼系、地面系或水系技能都可以给它沉重的打击。

竞技场（バトルロイヤル）

该竞技场的规则是只能使用鬼系精灵出战，所以之前收服的鬼系精灵在这里就可以派上用场了。如果有强力的鬼系攻击的话，这一场战斗的难度并不大。BOSS是442号米卡尔鬼，号称“无弱点”，但自己所使用的鬼系精灵却会被它克制。如果精灵强度不够的话，可以考虑先用鬼火一类的技能来削弱它的攻击力。完成该竞技场后会得到道具队伍弹射器（チ-ムランチャ-），这样以后就可以组队参加组队场的比赛了。



组队场（チ-ムバトル）

由于有了队伍弹射器，所以玩家再也不用单枪匹马出战了，可以选定两个同伴由电脑控制，协同自己一起战斗。这次敌人的强度比2-1关要高出不少，不过战胜小BOSS后依然可以得到回复HP的光之水滴。敌人主要以超能系为主，鬼系攻击可以在这里尽情发挥。但最后的BOSS却是毒系的569号废箱怪，好在鬼系精灵也能抵抗毒系攻击，再加上玩家有三只精灵共同战斗，要取胜并不是难事。

2-3 休闲湖畔（いこいのみずべ）



高塔区域（タワ-エリア）

高塔区域的精灵主要是超能系，但也有559号愣头蜥蜴、168号凶蜘蛛这些非超能系精灵，建议在这里抓一只凶蜘蛛。BOSS是560号兜帽蜥蜴，属性为“恶+格斗”，需要使用格斗系技能来克制它。在这里抓到的愣头蜥蜴正好就带有格斗系技能。

湖泊区域（レイクエリア）

该区域以水系精灵为主，其中还有几只是“水+地面”系的，需要用草系攻击才能较好地克制它们。另外这里仍有不少虫系精灵出没，建议抓一只284号雨蛾。BOSS是“地面+电”系的618号电鲶鱼，本区域随处可见的“水+地面”系精灵正好可以克制它。

树丛区域（ツリ-エリア）

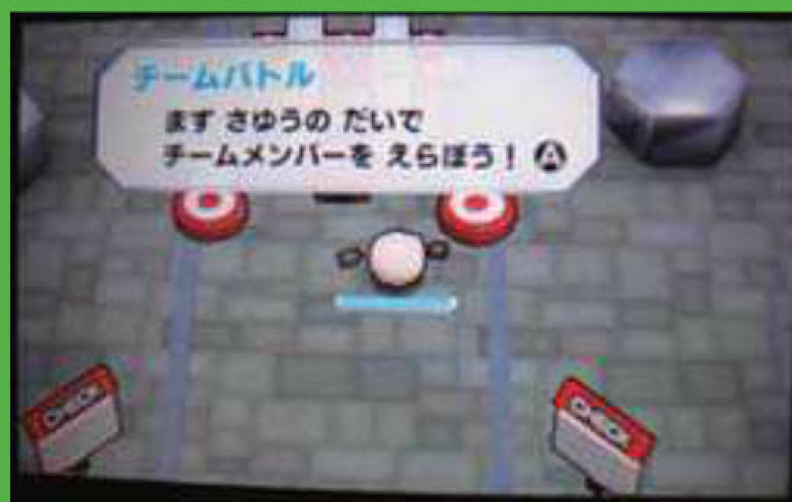
这次的树林区域基本上都是虫系精灵，玩家可以尽情补充虫系精灵的数量，以便应付接下来的虫系竞技场。BOSS是542号叶娘蚕，技能的威力非常大，幸运的是该区域的虫系精灵都可能带有克制它的虫系技能，靠车轮战也能打败它。

竞技场（バトルロイヤル）

该竞技场要求只能使用虫系精灵出战，如果手头没有足够强力的虫系精灵，建议先回冒险区域补充一下。竞技场的BOSS是127号大钳甲虫和214号大力甲虫，如果有雨蛾这种“虫+飞行”系的精灵就正好可以克制它们。在该竞技场获胜后可以得到道具速度齿轮（スピ-ドギア），作用是提高在野外和城镇时的移动速度。

组队场（チ-ムバトル）

与2-2关一样，玩家事先可以派出两只精灵同伴协助自己战斗。竞技场中的小BOSS几乎都是草系精灵，用虫系技能就可以很好地克制它们，最后的BOSS是625号手刀超人，属性为“恶+钢”，如果事先准备有格斗系或地面系技能时，对付它就会更加轻松。



2-4 闪耀湖泊（きらめくみずうみ）



树丛区域（ツリ-エリア）

树林区域中的精灵主要由草系和虫系所组成，此外还有少数普通系精灵，总体来说，使用虫系攻击算是比较占优势的，而且上一关玩家也积攒了不少虫系精灵，找出强力的虫系技能并不算难。BOSS是549号金香仙子，属性为草，它的“花瓣之舞”是大范围的圆周攻击，威力很大，在使用近身攻击时一定要多加小心；另外它还有回复HP的“光合成”，和它打消耗战也没有优势。不过玩家如果有远程攻击技能的话，对付它就会非常容易，比如本区域中会流星的190号手尾猴。

湖泊区域（レイクエリア）

该区域的精灵全都是水系精灵，其中还有“水+地面”系的，比如BOSS 537号高音蟾蜍，有强力草系精灵的话打起来就会非常轻松。这时候玩家手头的草系精灵应该有会“百万吸取”的，拿来对付这个区域的敌人再合适不过了。



洞穴区域（ケイブエリア）

这次的洞穴区域不再有火系精灵出现了，取而代之的是大批地面系和毒系精灵，也有603号电鳗鱼这种电系精灵。事先携带水系或地面系精灵的话打起来就比较轻松，比如在湖泊区域抓到的高音蟾蜍就非常合适。BOSS是530号钢钻鼹鼠，攻击能力非常强，而且还会一招“挖洞”，见到它钻到地下时就要立刻离开附近位置。

竞技场（バトルロイヤル）

这次竞技场的对手是133号伊布，而BOSS则是伊布的各个进化形态，也就是说有7个BOSS之多。由于BOSS的属性分布比较平均，想要在属性相克方面占据优势恐怕是不大可能了，但好在这是乱斗规则，可以先让克制自己的BOSS与其他BOSS内斗，集中精力对付自己克制的BOSS就可以了。获胜后得到道具突击旗帜（とつげきフラッグ），作用是可以组队参加突击场。

突击场（とつげきバトル）

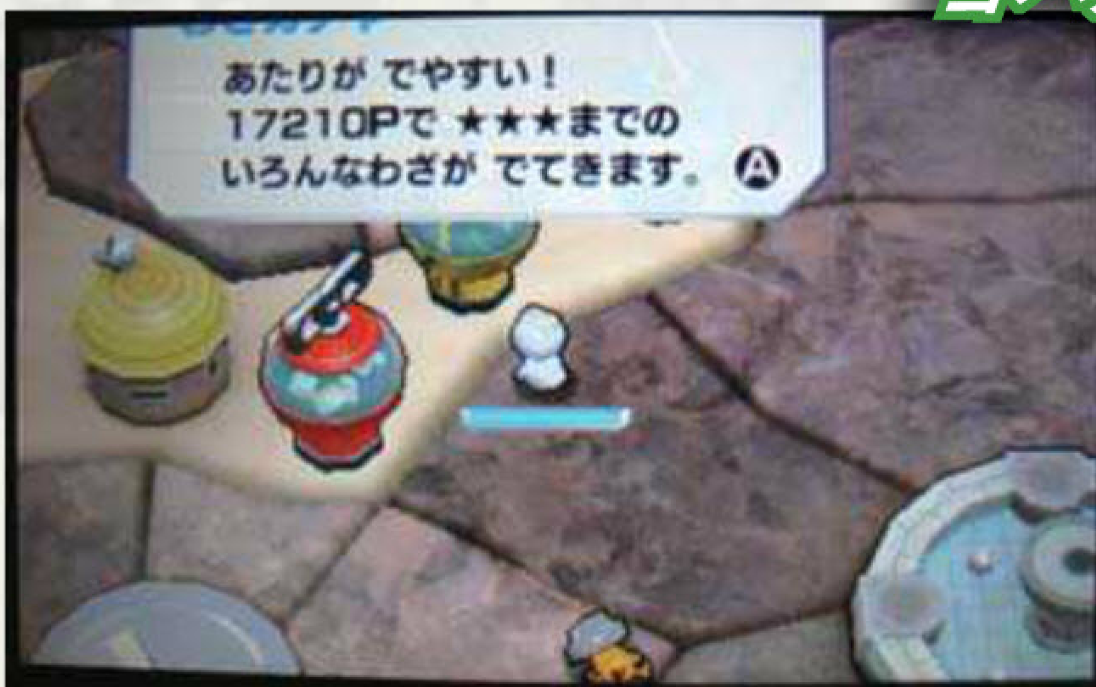
突击战相当于一个迷你游戏，在这里玩家不再需要考虑任何战术，只需要连续按A键即可。玩家按键的速度越快，屏幕上方的力量槽上升的就越快，当力量槽长度超过对方时就可以将对方撞飞。另外，力量槽上升的速度也和玩家手头精灵的强度总和有关，在挑战前务必要先强化自己队伍的实力。

组队场（チームバトル）

这场战斗只有一个对手，那就是三斗神中的钢斗神、BOSS 638号科巴鲁昂。不过科巴鲁昂的实力要比玩家强出太多，此战是不可能击败它的。全灭后发生剧情，科巴鲁昂发力把主角三人组打飞，第三章就此开始。

第三章 寻找科巴鲁昂

コバルオンをさがして





主角三人组被科巴鲁昂打飞后，落在了一个叫做西镇（ウエストタウン）的地方。该镇增加了不少学习技能的设施，并且还允许玩家花费15000P来更换两个技能的AB键位置（貌似没什么用）。本章中的冒险区域增加了沙漠区域和岩石区域，另外从本章开始会出现附加特殊能力的精灵，这个特殊能力类似于正统作品中的特性，但是效果和名称都完全不同。收服附带特殊能力的精灵时可一定要好好利用。

3-1荒芜平原（あれたへいげん）

沙漠区域（デザートエリア）

该区域主要以地面系精灵为主，不过因为本关的竞技场要求的是普通系精灵，所以085号嘟嘟利和531号塔本奈才是我们的主要目标。BOSS是561号辛波拉，属性为“超能+飞行”，在该区域收服的552号痞鳄鱼就正好是它的克星。

海滨区域（ビーチエリア）

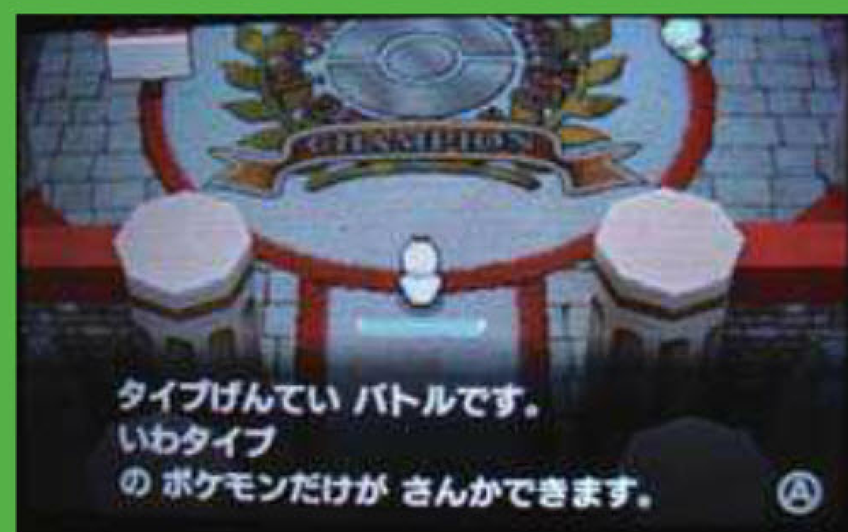
海滨区域基本都是水系精灵，不过在这里也能遇到083号大葱鸭，可以作为挑战竞技场的战斗力。此时我们并没有什么克制水系的高强度精灵，不过如果能入手附带特殊能力的高强度精灵的话，挑战难度同样会大大降低。BOSS是160号大力鳄，攻击力很强，不是个好对付的角色，多用远程攻击和它周旋吧。

岩石区域（ロックエリア）

该区域拥有一些岩系精灵，但主要的组成还是普通系精灵。不过除了115号袋龙以外，其他普通系精灵相比起嘟嘟利和塔本奈来说缺乏足够的吸引力，根据需要抓一些就可以了。BOSS是628号豪武战鹰，属性为“普通+飞行”，正好被该区域中的岩系精灵所克制，且岩系攻击以远程为主，对付它并不难。

洞穴区域（ケイブエリア）

仍然是大量的普通系精灵，其中210号布鲁皇、295号爆音王是比较不错的人选。另外这里还有562号假面亡灵，如果学有鬼系技能的话，正好可以用来对付BOSS 563号鬼棺亡灵。另外普通系精灵也有较高几率学会恶系技能，对付鬼系的鬼棺亡灵同样也游刃有余。



竞技场（バトルロイヤル）

该竞技场只能由普通系精灵出场挑战，不过因为本关的冒险区域中有大量优秀的普通系精灵，经过悉心准备后再来挑战就没有什么难度了。BOSS是128号肯泰罗、508号穆兰多犬、573号奇拉奇诺和626号爆蛮牛。因为它们也全是普通系，所以如果能带上会格斗系技能的普通系精灵，对付它们就更加轻松。取得胜利后会得到道具压力磁铁（テンションマグネット），之后再挑战组队场时，就可以使用合体技了。

组队场（チームバトル）

这一关的组队场难度不大，主要是让玩家体验一下积攒能量和使用合体技的感觉。敌人被击倒后会掉落星形的印记，取得后就可以使能量上升，当能量槽过半后可以，按下X键就可以使用合体技，合体技结束后每名成员还会补血，留着用来对付BOSS是再合适不过了。本次的BOSS是621号赫飞龙，但在合体技面前它就没有任何威胁。

3-2火山脚下（かざんのふもと）

红色区域（レッドエリア）

该区域混合了各种不同属性的精灵，出现率比较高的属性是虫系和草系，所以飞行系或火系攻击就更有用一些。BOSS是154号巨龙花，属性为草，它拥有草系绝技“太阳光线”，注意千万不要中了这招。



岩石区域（ロックエリア）

岩石区域的精灵构成是岩系和格斗系，以及它们所附带的复合属性。由于岩系攻击大多都是远程的，所以即便有克制岩系的精灵时也要注意一些，小心别被敌人集中用岩崩砸死了。如果玩家也有岩崩的话，可以用这招来对付喜欢聚成一团的岩系精灵，尤其是怕岩崩的557号寄岩蟹和558号岩宫蟹。BOSS是“恶+飞行”系的630号勇武秃鹫，防御很高但攻击能力并不强，使用岩崩就可以轻松对付它。

岩浆区域（マグマエリア）

岩浆区域除了岩系和格斗系精灵外，还有一些火系精灵，由于玩家此时没有高强度的水系和地面系精灵，所以还是用会岩崩的精灵来路会比较方便一些。BOSS是555号达摩狒狒（普通形态），属性为火，攻击能力极强，而且有火焰驱动这种级别的火系技能，非常不好惹，建议还是利用岩系远程攻击的特点，慢慢和它打游击战，切勿与其硬拼。

竞技场（バトルロイヤル）

这次的竞技场战要求是只能岩系精灵参加，入口的技能机器处可以学到岩崩，在这一战中可以尽情轰个痛快。不过对手也都是会岩崩或落石的岩系精灵，一起扔石头的话同样也不好惹，需要小心。另外在此战中最好不要使用岩宫蟹和熔岩蜗牛，因为它们也会被岩系攻击所克制。BOSS是565号坚甲龟和567号霸空祖鸟，注意控制好岩崩射程的话对付它们还是不难的。获胜后可以得到口袋交换器（ポケチェンジャ－），作用是在使用合体技时变更精灵的顺序，以便选择玩家想要控制的精灵。

组队场（チ－ムバトル）

本战的敌人主要是龙系和火系精灵，所以用岩崩对付它们应该说是比较舒服的，而且有同伴上去冲锋时，自己在后面丢石头也比较安全。但是本战最后的BOSS是376号重钢蟹，它不但不怕岩崩，而且技能“金属爪”又是岩系精灵的克星，所以这时候派出熔岩蜗牛会比较好，既可以用岩崩，也有对付重钢蟹用的火系攻击。

3-3 喷发的火山（ひをふくやま）



岩浆区域（マグマエリア）

这次的岩浆区域几乎清一色都是火系精灵，在上一关收服的岩系精灵到这里可以派上大用场，如果学会岩崩则效果会更好，远程开火的感觉非常惬意。本区域的BOSS是157号暴风鼠，虽然攻击力很强，不过用岩崩的远程攻击打起来并不算难。

工厂区域（ファクトリ－エリア）

该区域基本上都是电系精灵，但像小磁怪和小电蛛都是怕火的，再加上偶尔出现的钢齿轮和钢嘴娃娃，靠火系攻击基本就能扫平整个工厂区域，之前在岩浆区域所收服的火系精灵就可以大显神通了。BOSS是596号电狼蛛，和小电蛛一样都可以用火系攻击来解决。

红色区域（レッドエリア）

该区域的精灵属性主要构成是草系和虫系，所以这又是火系攻击表演的舞台。BOSS是586芽角鹿，属性为“普通+格斗”，有许多种属性攻击都可以克制到它，算是个比较好欺负的BOSS。即便如此还是要小心它的技能“木角”，不但威力大而且还附带吸血，最好别被打中了。

高塔区域（タワ－エリア）

高塔区域以超能系精灵为主，也夹杂了568号愣头蜥蜴这样的精灵。该区域靠火系攻击是可以打的，不过如果收服的愣头蜥蜴正好带有恶系技能的话，那么打起来就会更加轻松。BOSS是579号细胞十字，属性为超能，攻防能力都相当高，又有精神干扰这样大范围的攻击技能，要做好打消耗战的准备。



竞技场（バトルロイヤル）

这次的竞技场战并没有什么规则的限制，玩家可以派出自己的最强阵容前去挑战。BOSS为604号电鳗王和534号双柱力王，它们之间还是各自为战，轮流各个击破即可。获胜后会得到道具突击旗帜2（とつげきフラッグ2），作用是提高参加突击场参战人数，有了它再去挑战本关的突击场就比较容易了。

突击场（とつげきバトル）

这次的突击场和2-4关基本没有什么区别，由于拥有了突击旗帜2，所以参战精灵的数量就得到了提升，提升了我方的力量，一路快点A键即可过关。

组队场（チ－ムバトル）

本战的敌人以岩系为主，不过有许多都是复合属性，如“岩+钢”、“岩+虫”、“岩+草”等等，靠在红色区域收服的草系精灵是不足以对付它们的。如果有愣头蜥蜴或兜帽蜥蜴就会好一些，格斗系和恶系攻击正好克制该竞技场的所有敌人，包括最后的BOSS佐罗亚克。

第四章 世界之柱和神秘螺旋的秘密

世界の柱と不思议なネジの秘密



主角一行终于找到了科巴鲁昂，但是由于双方力量悬殊，主角再次被科巴鲁昂打败，醒来后发现自己来到了北镇（ノ－スタウン）。本章的冒险区域又增加了冰原区域，游戏中的所有冒险区域至此全部呈现在了玩家的面前。

4-1 极寒平原（こおったへいげん）



冰原区域（アイスエリア）

该区域基本都是冰系精灵，有很多属性都能克制它们，但实际打起来却没那么轻松，因为这些冰系精灵大多都会“冷冻光线”，这招威力大射程远，而且还会附带冰冻效果，一不小心被冻住以后，接下来必然会被其他敌人齐射，这条命多半也就挂了。

由于目前火系技能的范围和威力都比不上岩系技能，因此这里用会岩崩的岩系口袋妖怪来打可能会更容易一些，见到成堆的冰系精灵后直接用岩崩秒掉，不给它们还手的机会。BOSS是614号冰须熊，动作比较迟缓，利用快速的格斗系精灵绕到身后连续攻击是个不错的办法。

高塔区域（タワ－エリア）

这里又是充斥大量超能系精灵的区域，由于超能系技能以远程为主，靠远程攻击与它们对射反倒不占便宜，相比之下使用恶系技能近身突击可能是个更好的办法。BOSS为576号哥特塞尔，它的精神干扰和预知未来都是远程攻击，贴近它攻击反而会有更高的效率。

竞技场（バトルロイヤル）

一个普通规则的竞技场，BOSS是623号鬼重甲，属性为“地面+鬼”，使用在冰原区域收服的冰系精灵来对付它就挺好。获胜后可以得到神殿发条（しんでんのネジ），然后自己精灵的发条变成了金色，换角色时上发条的时间更短，场上的口袋妖怪的安全度自然也就越高——其实以前的也不算太差，但在剧情扭曲后换角色的时间太长了。

组队场（チームバトル）

本关中我们不要去挑战地图上方的组队场，目前是很难打得过的，先挑战地图下方的组队场就可以了。该组队场的敌人主要是冰系精灵，所以主角和两名同伴不妨也都带上克制冰系的技能，这样可以提高战斗的效率。最后的BOSS是589号铁骑虫，属性为“虫+钢”，惟一能克制它的属性是火，但因为这一关我们没有高强度的火系精灵，所以也没必要追求非要克制它不可，利用合体技对付它就已经足够了。

4-2 常春山谷 （とこはるのたに）



绿色区域（グリーンエリア）

该区域基本都是普通系的精灵，其中不少同时有飞行属性，这些精灵我们需要抓一些留着参加飞行系的竞技场。在上一关积累的冰系精灵在这里仍有不错的价值，在对付BOSS 398号惊目翁时，射程远威力大的冰系攻击用起来非常安全。

森林区域（フォレストエリア）

这里的精灵基本上都是草系的，可以用上一关的冰系精灵，或者是在绿色区域收服的飞行系精灵来对付它们。BOSS是003号妙蛙花，属性为“草+毒”，要留意它的“花瓣之舞”和“催眠粉”，使用远程攻击是个不错的办法。

湖泊区域（レイクエリア）

该区域基本上是清一色的水系精灵，在森林区域里收服的草系精灵就可以派上用场了。BOSS是009号水箭龟，它的“高压水泵”比较厉害，在它蓄力完毕将要攻击时一定要及时躲开。

惊悚区域（ホラーエリア）

惊悚区域几乎全都是鬼系精灵，197号月精灵也在这里客串登场。虽然我们之前没有什么克制鬼系的技能，但在这里收服的鬼系精灵几乎都带有鬼系技能，拿来挑战这个区域就非常合适。BOSS是094号耿鬼，属性为“鬼+毒”，除了用鬼系攻击可以克制它外，在上一关收服的超能系精灵也可以在这里使用。

洞穴区域（ケイブエリア）

该区域精灵的属性种类比较多，有169号“毒+飞行”系的大爪蝠，有476号“岩+钢”系的大磁鼻，也有051号地面系的三地鼠，这几只精灵都是有收服价值的。BOSS是006号喷火龙，属性为“火+飞行”，如果在这里收服了大磁鼻的话就正好可以用岩系攻击来对付它。

竞技场（バトルロイヤル）

本关中左边的竞技场只能使用毒系精灵，在之前区域中我们抓到的妙蛙草、大爪蝠、鬼斯通等精灵应该是足够用了。BOSS是089号臭臭泥和110号双弹瓦斯——两个实力平平的毒系精灵，很好对付。

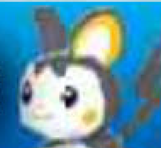
竞技场（バトルロイヤル）

本关中右边的竞技场是飞行系精灵的专用场地，本关中有不少优秀的飞行系精灵可供我们挑选，刚刚打完毒系竞技场的大爪蝠就可以继续在这里使用。BOSS是468号光翼兽和142号化石翼龙，攻击能力都很强，注意不要硬拼。

组队场（チームバトル）

打完了4-2关所有区域后我们再返回4-1关，挑战地图上方的组队场。该竞技场敌人的属性是多种属性混合的，我们需要派出队伍里最强的精灵来应战。BOSS是617号疾风虫，可以用飞行系技能来克制它。

4-3 阳光海滨 （ひざしのはまべ）



沙漠区域（デザートエリア）

该区域的精灵也是多种不同属性的混合，相比之下飞行系和草系技能是最好的选择，这里建议抓一些地面系精灵留着参加竞技场。BOSS是389号巨树龟，属性为“草+地面”，用飞行系技能来对付它吧！

海滨区域（ビーチエリア）

该区域几乎全都是水系精灵，用上一关在森林区域收服的草系精灵来对付它们比较好。BOSS是395号钢帝企鹅，属性为“水+钢”，我们可以用之前收服的地面系精灵来对付它，不过也要小心它的水系攻击。

工厂区域（ファクトリーエリア）

以电系和钢系精灵为主的区域，有地面系精灵的话打起来就非常轻松。BOSS是448号卢卡里奥，属性为“格斗+钢”，攻击力非常强，计算好时间差后再用地面系技能予以痛击。

岩石区域（ロックエリア）

以格斗系和岩系精灵为主的区域，在这里需要多收服一些格斗系精灵，一方面是留着打格斗系竞技场，一方面是用来对付本区域的岩系精灵。BOSS是068号怪力，可以尝试用已收服的格斗系精灵和它打车轮战，或者用上一关抓到的飞行系精灵来对付。

岩浆区域（マグマエリア）

岩浆区域的所有精灵都是火系，所以这正是我们地面系精灵大显身手的舞台。BOSS是392号豪火猴，属性为“火+格斗”，它的技能威力都很大，注意与它保持距离。

竞技场（バトルロイヤル）

本关有两个竞技场，一个是地面系一个是格斗系，只要我们做好充足准备的话打起来是非常简单的。地面系竞技场的BOSS是232号轮皮象和464号战车暴龙，我们可以等它们先自相残杀，然后再去各个击破。

竞技场（バトルロイヤル）

格斗系竞技场的BOSS是106号沙瓦郎、107号艾比郎和237号卡波郎。由于我们也使用的是格斗系精灵，如果有308号瑜伽战士这种精灵的话，利用超能系攻击就能轻松获胜。

4-4 最边远地区 （さいはて）



突击场（とつげきバトル）

突击场的玩法与之前并没有什么区别，如果玩家按键的速度不够快，那么就多抓几只高强度的精灵补充实力后再来挑战。

组队场（チームバトル）

又是一个混合属性的组队场，不过敌人的属性主要集中在地面、龙和草系这三个属性上，冰系攻击的效率还是不错的。BOSS是612号戟牙龙，攻击力很高，留着合体技来对付它吧。

组队场（チームバトル）

再次与科巴鲁昂的战斗，这次玩家终于能够正面和它抗衡了。它的属性是“钢+格斗”，在组队之前带上火、格斗、地面等属性的技能，与它战斗时会更加轻松。

第五章 最后之战

最后の战い

打败了科巴鲁昂后，科巴鲁昂和主角一行人来到了世界之柱，迎来最后的战斗。在高塔镇（タワ-タウン），我们可以进行补给。

5-1 世界支柱地下入口（せかいのはしら ちかいりぐち）

萨比的军团主城（サビのぐんだんのねじろ）

由科巴鲁昂和另外两只玩家自选的精灵来组队挑战，这里出现的精灵有198号暗黑乌鸦、215号狃拉、228号恶魔猎犬和302号鬼精灵，都带有恶属性。不过这时候不能将它们收服作为同伴。

5-2 世界支柱 地下1层（せかいのはしら ちか1かい）

绿色区域（グリ-ンエリア）

该区域以普通系和龙系精灵为主，实力都非常强劲，正好可以加强玩家的队伍。BOSS是曾经在组队场中出现的戟牙龙，我们可以用之前抓到的龙系精灵来和它正面抗衡，也可以用冰系跟它打距离战。

森林区域（フォレストエリア）

该区域主要由草系和虫系精灵构成，用飞行系或火系攻击对付它们是个不错的办法，另外这里抓到的虫系精灵也可以用来对付BOSS。BOSS是497号藤王蛇，它的“亿万吸取”不仅威力大而且能回复HP，小小心即。

海滨区域（ビ-チエリア）

这里全都是水系精灵，可以派出在森林区域收服的草系精灵出战。BOSS是503号大剑海獭，我们已经在竞技场中领教过它的实力了，这里就不算什么了，用电、草系去攻击它吧。

岩浆区域（マグマエリア）

充斥着火系精灵的岩浆区域，可以用之前海滨区域的水系精灵来出战。BOSS是500号炎武猪，同样，利用大家已经熟悉的属性相克也已不难对付它。

惊悚区域（ホラ-エリア）

该区域都是鬼系精灵，我们仍采用之前“以夷制夷”的老办法，在收服一只鬼系精灵后，挑战整个惊悚区域就没有什么难度了。BOSS是609号吊灯鬼，属性为“鬼+火”，除了用鬼系精灵外，还可以用之前的水系攻击来克制它。

突击场（とつげきバトル）

又是一个连打按键的小游戏，最后面对的BOSS居然是491号达库莱，可惜不能与它正面一战。

组队场（チ-ムバトル）

该竞技场的敌人构成主要是鬼系和超能系，而最后的BOSS居然是原始形态的基拉帝纳！但即便是神兽我们也同样采取相同的策略，多利用鬼系攻击来克制鬼系和超能系的敌人，留着合体技对付最后的BOSS——注意基拉帝纳的大招潜影，发现基拉帝纳变成一个透明的影子后，就赶快躲远吧。



5-3 世界支柱地下2层（せかいのはしら ちか2かい）

树丛区域（ツリ-エリア）

该区域精灵的属性构成比较复杂，不过这时候我们已经有了各种不同属性的高强度精灵，在属性相克方面应该没有什么问题了。BOSS为567号霸空祖鸟，在之前的场景中已经和它多次交过手了，这次纵使身躯巨大，但还是没什么问题的。

湖泊区域（レイクエリア）

仍是多属性精灵混杂的区域，在这里我们不要急于过关，而是应该多收集一些高强度的精灵，留着在以后使用。该区域的BOSS是565号坚甲龟，同样是我们曾经打败过的角色，好好利用草系的属性相克与之对战吧！

洞穴区域（ケイブエリア）

又是一个各种精灵混合的区域，BOSS是637号烈火蛾，属性为“虫+火”，可以直接用本区域的岩系精灵来对付它。

冰原区域（アイスエリア）

冰原区域与其他区域不同，所有精灵基本上都是冰系的，用克制它的属性一路打下去是比较容易的。BOSS为584号双子甜筒，小心它的“暴风雪”和“冷冻光线”哦。

工厂区域（ファクトリ-エリ）

以电系和钢系精灵为主的区域，用地面系或火系技能可以提高战斗效率，不过战斗中齿轮们的攻击范围都很大，远程攻击时请一定要小心。BOSS为601号复合齿轮，属性为钢，正好是地面系和火系所克制的对象，当然它的齿轮攻击距离也更大……

高塔区域（タワ-エリア）

以超能系和恶系为主的区域，可以尝试用虫系技能来对付它们。BOSS是635号三颜龙，属性为“恶+龙”，用冰系、龙系、虫系等都可以克制它，不过它的攻击力也非常强，需要多加小心。

竞技场（バトルロイヤル）

该竞技场的BOSS是三个飞行系的神兽——641号托尔涅罗斯、642号波尔托罗斯和645号拉恩德伦斯，它们的共同弱点是冰系攻击。获胜后可以得到突击旗帜3（とつげきフラッグ3），能够再次提升突击场的参战人数，使我方力量得到增强。

突击场（とつげきバトル）

最后一次的突击战，最后的BOSS居然是白龙莱希拉姆！但还没等交手就被我们撞飞了……

5-4 世界支柱轴心（せかいのはしら シャフト）

萨比的军团主城（サビのぐんだんのねじろ）

再次和科巴鲁昂一起行动，这次遇到的敌人仍然全都是恶系精灵，且不能够收服作为同伴。

5-5 世界支柱最深部（せかいのはしら さいしんぶ）

组队场（チ-ムバトル）

终于迎来了最终战，这里每一层的小BOSS都有很强的实力，其中一些还是神兽。不过玩家已经打到了这里，相信队伍实力不会有什么问题，对付它们还是不难的。最终BOSSくろのラスト会制造结界，当科巴鲁昂将结界打破后，才能继续对它造成伤害。打败くろのラスト后，游戏的一周目就到此结束，二周目还有更多精彩的内容在等待着玩家。

二周目要素



当玩家打败最终BOSSくろのラスト，欣赏完结局动画以后，就会进入游戏的二周目。玩家通关前的金钱和口袋妖怪全部都被保留下来，并开放新区域世界之柱上层（せかいのはしら じょうそうぶ），从高塔镇（タワ-タウン）左侧的传送点就可以到达了。另外，玩家务必要回到玩具镇（トイタウン）一趟，与镇子里的约泰利犬对话，可以得到道具しずくのこびん，作用是每次打完冒险区域都会自动补满血，这样就省去了回镇子补给的麻烦了。

世界升级机器 ワールドランク



在世界之柱上层区域的中央位置，有一台世界升级机器（ワ-ルドランク），它的作用是强化全冒险区域中敌方口袋妖怪的强度。虽然敌方口袋妖怪强度的提升意味着难度的增加，但这也是玩家收服强力同伴的惟一途径。通关后所有冒险区域的口袋妖怪强度等级统一变为1★，玩家每次在该机器花钱升级就会使冒险区域的口袋妖怪强度等级提升，最高为10★。具体如下：

口袋妖怪强度等级	升级所需金钱	口袋妖怪平均强度	口袋妖怪最高强度
1★	通关后	1600	2100
2★	100万P	1800	2200
3★	120万P	1850	2300
4★	140万P	1900	2400
5★	160万P	1950	2500
6★	200万P	2000	2700
7★	300万P	2100	3085
8★	500万P	2300	3100
9★	1000万P	2400	3326
10★	5000万P	2500	3600

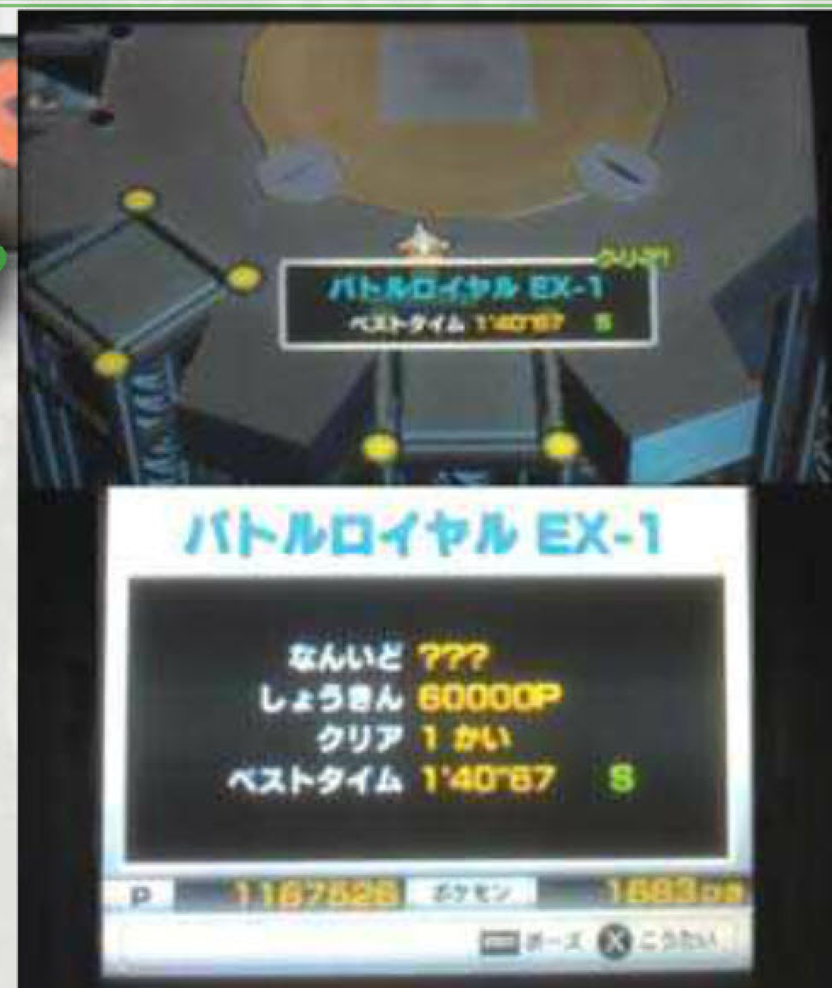
在每个强度等级下的敌方口袋妖怪强度都不是相等的，像鲤鱼王、向日种子、笨笨鱼这种口袋妖怪的强度就是最弱的，而神兽的强度往往都能达到该等级的最高水准，可见口袋妖怪的强度也是与原作的种族值挂钩的。由于升级时的金钱耗费很大，再加上购买技能机器的花费，所以玩家需要投入大量时间去挣钱，好在挣钱的同时还可以收集口袋妖怪，这个过程并不算太枯燥。

花园战 ソノバトル

通关后，去东之镇最上方的小拉达对话，就会开启新的战斗——花园战，花园战是类似于生存模式的连续挑战，区域关卡也都是在一周目挑战过的，三条命都倒下算失败。每次连胜都会增5000P的赏金，最多可得到40000P赏金，而连胜数的最大数则是9999999连胜（官方数据）。

连胜数	赏金
1连胜	10000P
2连胜	15000P
3连胜	20000P
4连胜	25000P
5连胜	30000P
6连胜	35000P
7连胜	40000P

竞技场EX バトルロイヤルEX



在世界之柱上层区域的左侧位置就是竞技场EX，它的难度很高，通关前的各个竞技场与它相比不过是小儿科。它一共分为6个等级，难度也越来越高，需要玩家逐级去挑战。在该竞技场中出现的敌方口袋妖怪强度都很高，玩家最好先在世界升级机器中进行升级，收服了强力同伴后再前去挑战。

竞技场EX-1（バトルロイヤルEX-1）

敌方口袋妖怪			
编号	名称	属性	所用技能
512	草冠猴	草	种子爆弹
514	火烈猴	火	火花绽放
516	水冷猴	水	开水
518	姆夏纳	超能	精神光线
547	妖精棉	草	暴风
549	金香仙子	草	花瓣之舞
573	奇拉奇诺	普通	巴掌连扫
581	湾天鹅	水+飞行	气刃斩
584	双子甜筒	冰	暴风雪
587	电飞鼠	电+飞行	电火花
494	比克提尼	超能+火	火焰弹

该竞技场的敌人全部来自于第五代游戏《口袋妖怪 黑·白》，但难度不算很大，主要是让玩家适应。敌方口袋妖怪的强度不过2100左右，把等级升到2★差不多就足够了。不过EX系列的竞技场出现的敌人都是混合属性的，单纯靠属性克制取胜恐怕是行不通的。建议使用拥有远程攻击或者HP吸收技能的口袋妖怪来出战。当场上剩余口袋妖怪为13只时BOSS比克提尼会出现，它的火焰弹附加烧伤效果，要注意小心躲避。



竞技场EX-2（バトルロイヤルEX-2）

敌方口袋妖怪			
编号	名称	属性	所用技能
169	大爪蝠	毒+飞行	剧毒之牙
181	电龙	电	闪电
199	呆呆王	水+超能	精神干扰
212	铁甲螳螂	虫+钢	十字钳
214	大力甲虫	虫+格斗	百万威力角突
230	刺龙王	水+龙	花瓣之舞
232	轮皮象	地面	地震
233	3D龙Ⅱ型	普通	信号光线
242	快乐蛋	普通	蛋蛋爆弹
248	巨甲龙	岩+恶	咬碎
249	露琪亚	超能+飞行	空中爆破
250	凤凰	火+飞行	圣炎

本竞技场汇集了第二代游戏《口袋妖怪 金·银》中的各路精英，强度为2200左右，建议把等级升到4★左右会比较保险。当场上剩余口袋妖怪为14只时，BOSS露琪亚和凤凰会出现，它们的共同属性弱点是岩石和电，有岩崩或闪电这类远程攻击来对付它们会比较轻松。小心凤凰的圣炎，同样也带有烧伤效果的。

竞技场EX-3（バトルロイヤルEX-3）

敌方口袋妖怪			
编号	名称	属性	所用技能
282	莎娜多	超能	精神干扰
289	懒猴王	普通	臂锤
297	超力张手	格斗	掌波
306	哥特拉王	钢+岩	铁头
321	鲸鱼王	水	潮水
350	美丽龙	水	水尾巴
365	帝牙海象	冰+水	冰之牙
373	血翼飞龙	龙+飞行	龙爪
376	重钢蟹	钢+超能	精神干扰
382	海皇牙	水	高压水泵
383	古拉顿	地面	大地力量
384	雷库萨	龙+飞行	龙之波动

这次登场的敌人全部来自于第三代游戏《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》，强度为2300左右。这其中怕电的口袋妖怪比较多，像闪电、电能球一类射程远的电系技能在这里就比较好用。当场上剩余口袋妖怪为20只时，BOSS海皇牙和古拉顿会出现；当场上剩余口袋妖怪为13只时，BOSS雷库萨会出现。它们并没有特别厉害的专有技，也没有那么可怕，耐心与其迂回就不难获胜。



竞技场EX-4（バトルロイヤルEX-4）

敌方口袋妖怪			
编号	名称	属性	所用技能
398	惊目翁	普通+飞行	突进
429	巫妖	鬼	影子球
445	叠翅鲨龙	龙+地面	龙翔潜底
461	玛狃拉	恶+冰	试刀
462	UFO磁怪	电+钢	放电
464	战车暴龙	地面+岩	岩石飞刃
469	巨翅蜻蜓	虫+飞行	蜻蜓点水
473	猛犸猪	冰+地面	突进
474	3D龙Z型	普通	放电
475	艾雷特	超能+格斗	肉搏
483	迪亚路卡	钢+龙	时空咆哮
484	帕鲁基亚	水+龙	亚空间切裂
485	炎钢兽	火+钢	岩浆风暴
487	基拉迪纳（原始形态）	鬼+龙	潜影
488	克蕾塞莉亚	超能	精神切割
491	达库莱	恶	恶之波动

该竞技场的敌人都是第四代游戏《口袋妖怪 珍珠・钻石》中的口袋妖怪，实力都非常强，强度为2400左右，建议玩家有6★后再去挑战。敌方的技能搭配也非常合理，远中近攻击一应俱全，与其硬拼的话肯定会比较辛苦，如果有吸收拳一类的HP吸收技能会好打一些。当场上剩余口袋妖怪为24只时，岩钢兽、克蕾塞莉亚和达库莱会出现；当场上剩余口袋妖怪为15只时，迪亚路卡、帕鲁基亚和原始形态基拉迪纳会登场，这三只主神兽可是拥有专有技的，一定要小心应付。



竞技场EX-5（バトルロイヤルEX-5）

敌方口袋妖怪			
编号	名称	属性	所用技能
553	霸王鳄鱼	地面+恶	咬碎
555	达摩狒狒（普通形态）	火	火焰拳
571	佐罗亚克	恶	试刀
609	吊灯鬼	鬼+火	炼狱
612	戟牙龙	龙	龙爪
620	大师鼬	格斗	飞膝踢
621	赫飞龙	龙	龙爪
625	手刀超人	恶+钢	试刀
635	三颜龙	恶+龙	咬碎
637	烈火蛾	虫+火	炎之舞
641	托尔涅罗斯	飞行	暴风
642	波尔托罗斯	电+飞行	闪电
643	莱希拉姆	龙+火	十字火焰
644	泽克罗姆	龙+电	十字闪电
645	拉恩德伦斯	地面+飞行	地震

这次竞技场的敌人又是来自第五代游戏《口袋妖怪 黑・白》，但整体实力和EX-1相比可是天壤之别。敌人的强度为3000左右，这就意味着玩家得有8★左右的等级才能进行挑战。敌方有不少口袋妖怪都害怕龙和地面系攻击的，事先可以有所准备。当场上剩余口袋妖怪为29只时，BOSS托尔捏罗斯和波尔托罗斯会登场；当场上剩余口袋妖怪为21只时，拉恩德伦斯会登场；当场上剩余口袋妖怪为14只时，莱希拉姆和泽克罗姆会登场。



竞技场EX-6（バトルロイヤルEX-6）

敌方口袋妖怪			
编号	名称	属性	所用技能
144	急冻鸟	冰+飞行	冷冻光线
145	闪电鸟	电+飞行	闪电
146	火焰鸟	火+飞行	热风
243	雷皇	电	电之牙
244	炎帝	火	火之牙
245	水君	水	冰之牙
377	雷吉洛克	岩	岩石飞刃
378	雷吉阿伊斯	冰	冷冻光线
379	雷吉斯提尔	钢	光栅加农炮
380	拉迪亚斯	龙+超能	迷雾球
381	拉迪奥斯	龙+超能	光栅
480	由库西	超能	预知未来
481	艾姆利特	超能	神通力
482	阿库诺姆	超能	预知未来
486	雷吉基加斯	普通	捏碎
386	迪奥希斯（普通形态）	超能	精神增压
386	迪奥希斯（攻击形态）	超能	破坏光线
386	迪奥希斯（防御形态）	超能	思念头锤
386	迪奥希斯（速度形态）	超能	电磁炮
150	超梦	超能	BOSS专用技

经历了千辛万苦后，终于迎来了最后的竞技场。该竞技场的口袋妖怪强度为3200左右，而且全部都是神兽级别的口袋妖怪，有条件的话尽量把等级升到10★吧！不过该竞技场的敌人属性比较集中，尤其是以超能系为主，如果有恶系或鬼系攻击的话打起来会稍微轻松一些。当场上剩余口袋妖怪为29只时，四形态的迪奥希斯会出现；当场上剩余口袋妖怪为13只时，最强的敌人超梦将会登场。超梦所使用的都是强大的BOSS专用技，玩家是无法正常学到该技能的，做好与其殊死一战的准备吧。

组队场EX

チームバトルEX



在世界之柱上层区域的右侧位置就是组队场EX，它同样有很高的难度，世界玩家必须挑战完低级别的组队场后，才可以挑战下一级别。由于该组队场中登场的敌方口袋妖怪种类实在太多，我们就不一一列表介绍了，只介绍下打法和主要的BOSS。

组队场EX-1（チームバトルEX-1）

该竞技场的大多数杂兵口袋妖怪都是来自于第一代游戏《红・绿・蓝・黄》，但也穿插有几只新作的口袋妖怪。登场口袋妖怪强度为2100左右，再加上玩家方又是组队作战，难度并不算高，使用通关前的队伍来应战就差不多足够了。最后的BOSS是露琪亚，同时第一代的三圣鸟会作为杂兵登场，它们的共同特点都是怕岩系攻击，不算难对付，但要注意该区域还有会发射冷冻光线的炮台。



组队场EX-2（チームバトルEX-2）

该竞技场的杂兵基本来自于第二代游戏《金・银》，同时还夹杂几只《黑・白》版本的口袋妖怪，强度为2200左右。最后的BOSS是凤凰，杂兵是雷皇、炎帝和水君这三圣兽，利用岩系、水系或电系攻击就不难对付它们。凤凰的圣炎带有必定烧伤的效果，同时BOSS场地还有会发射热风的炮台，尽量用合体攻击速战速决才是取胜之道。

组队场EX-3（チームバトルEX-3）

此次的敌人主要是第三代游戏《红宝石・蓝宝石》中的口袋妖怪，外加几只《黑・白》的口袋妖怪前来客串。敌人强度为2300左右，玩家有4★等级再去挑战会比较好。BOSS雷库萨本身不难对付，而杂兵只是地滚岩这种小不点，不过要注意区域有能发射毒针的炮台，虽然伤害不高，但背负中毒状态是挺让人讨厌的。

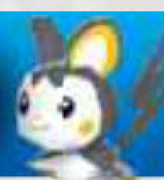
组队场EX-4（チームバトルEX-4）

这次的敌人来自于第四代游戏《珍珠・钻石》，除了一些《黑・白》的客串口袋妖怪外，还有来自于初代的铁甲暴龙、鸭嘴火龙和电击兽，它们在第四代游戏中都有各自对应的进化形态，敌人强度为2400。BOSS是迪亚路卡，杂兵是达摩娃娃，有地面系技能的话就能够一并克制到它们。不过在使用地面系口袋妖怪出战时务必要注意BOSS区域的炮台，它们发射出的冷冻光线对地面系口袋妖怪能造成很大的伤害。

组队场EX-5（チームバトルEX-5）

这次的敌人来自第五代游戏《口袋妖怪 黑・白》，只有一只哥特拉兽是客串的。该竞技场的敌人强度为3000，尽管组队作战的难度会比单人低一些，但最好也要有7★的等级再去挑战。最后的BOSS是莱希拉姆和泽克罗姆，炮台会发射光栅加农炮，不过好在这次没有杂兵来干扰。两只BOSS的共同弱点是地面和龙，用之前挑战竞技场的阵容来应战就可以了。

组队场EX-6（チームバトルEX-6）



此次竞技场的敌人是历代游戏的精英集合，甚至每层的杂兵和中BOSS都是神兽级别的，场面的豪华程度比起竞技场EX-6来说更是有过之而无不及。此次敌人的强度高达3200之多，玩家一定要有充分的准备才行。最后的BOSS是有创世神之称的阿尔修斯，杂兵为吊灯鬼，炮台会发射光栅加农炮。阿尔修斯的裁判飞石有自动追踪目标的能力，要注意离开它的射程直到消失为止，或者使用合体攻击一鼓作气去消耗阿尔修斯的HP。初次挑战该竞技场时，阿尔修斯的属性为普通，此后再来挑战的话，它的属性会从全部17种随机变成一种，所以玩家队伍中的攻击属性还是要尽量丰富一些，这样才有可能去克制到它。

资料篇

这部分我们给大家带来游戏中登场的全部口袋妖怪资料、全部技能资料，以及道具和称号效果，最后附上全部密码口袋妖怪出现的密码。

称号及效果（通り名）

以下为本作中全部称号，以日语50音为序。如无特殊说明，效果倍数一律是无+时候的加成。

称号	译名	效果
あくアップ	恶系提升	恶系技能威力及抗性增加
アタック	攻击	攻击力1.4倍
いたみしらず	不知疼痛	出招慢但不会被中断攻击
いわアップ	岩石提升	岩系技能威力及抗性增加
ウルトラ	偏激	随机发动アタック、かいそく、タフネス、ディフェンス、XXアップ中1～6个的效果
エクセレント	优秀	随机发动アタック、かいそく、タフネス、ディフェンス、XXアップ中1～6个的效果
エスパーアップ	超能提升	超能系技能威力及抗性增加
おおぶり	大开大合	技能出招时间慢，但范围增加
かいそく	快速	移动速度1.4倍
かくとうアップ	格斗提升	格斗系技能威力及抗性增加
がんこ	顽固	不会中异常状态
かんろく	威严	不会被敌技能吹飞
きあい	气合	受到致命攻击时可能留下1 HP，+、++增加概率
くさアップ	草系提升	草系技能威力及抗性增加
グッド	良好	随机发动アタック、かいそく、タフネス、ディフェンス、XXアップ中1～6个的效果
グレート	伟大	随机发动アタック、かいそく、タフネス、ディフェンス、XXアップ中1～6个的效果
ゴージャス	华丽	打倒敌人后获得更多金钱，＋为2倍，＋＋3倍
ゴーストアップ	鬼系提升	鬼系技能威力及抗性增加
こおりアップ	冰系提升	冰系技能威力及抗性增加
こだわり	坚持	只使用一个技能，获得アタック、はやわざ、わざし的效果
コレクター	收集家	吸引钱币范围扩大为1.5倍
サビた	生锈	在光之喷泉回复后，变为别的称号
しぜんちゆ	自然治愈	HP少量回复，大约每秒回复最大HP的1/120，+为1/90，++为1/60
しばり	束缚	敌人被攻击后有一定概率无法出招，普露水母、布伦水母及密码入手电鲶鱼限定
じめんアップ	地系提升	地系技能威力及抗性增加
ショートレンジ	近距离	靠近敌人使用技能则伤害增加为1.4倍
スーパー	超级	随机发动アタック、かいそく、タフネス、ディフェンス、XXアップ中1～6个的效果
スーパースター	超级明星	为聚光灯照射
スペシャル	特别	随机发动アタック、かいそく、タフネス、ディフェンス、XXアップ中1～6个的效果
たくみ	技巧	不受一部分状态变化及技能副作用的影响
たたり	咒怨	攻击自己的敌人速度下降，假面亡灵、鬼棺亡灵限定
たちなおり	恢复	受到对手技能陷入状态变化后的恢复时间缩短
タフネス	坚韧	HP为平常的1.5倍
つきはなし	突放	攻击敌人时的吹飞距离更长
つよがり	逞强	有同伴时会变得更强
ディフェンス	防御	防御力增加，受到的伤害约为平常的1/2
でんきアップ	电系提升	电系技能威力及抗性增加
どくアップ	毒系提升	毒系技能威力及抗性增加
どくもち	带毒	攻击时有一定几率让敌人中毒，高音蟾蜍限定
とげとげ	带针	受到伤害时，攻击方也会受到一定的反弹伤害，利牙鱼、巨牙鲨、铁刺种子、铁盘坚果、棘飞龙限定
ドラゴンアップ	龙系提升	龙系技能威力及抗性增加
ナイス	美好	随机发动アタック、かいそく、タフネス、ディフェンス、XXアップ中1～6个的效果
ながもち	持久	状态变化的时间为平常的1.5倍，注意无论良性还是恶性的状态变化都会延长时间
にげごし	怯场	自己HP减少时攻击伤害也会降低，元祖鸟、霸空祖鸟限定
にとうりゅう	二刀流	交替使用A、B键技能时，出招速度更快，艾姆利特限定
ノーマルアップ	普通系提升	普通系技能威力及抗性增加
ノックアウト	敲击	使敌人更容易进入眩晕状态，从而更易于收服
のんびり	放松	打倒几个敌人就会变强
ハイパー	快乐	随机发动アタック、かいそく、タフネス、ディフェンス、XXアップ中1～6个的效果
はがねアップ	钢系提升	钢系技能威力及抗性增加
ばくはつ	爆炸	爆炸技能
ばつぐん	拔群	克制对方的技能伤害进一步增加
はやわざ	速攻	快速使出技能，出招时间约为1/2
バリヤー	屏障	自己不会受到克制技能的加成伤害，吸盘魔偶、玛奈奈限定
はんしゃ	反射	负面效果的状态变化反射给敌人
ひこうアップ	飞行系提升	飞行系技能威力及抗性增加
ふくつ	不屈	陷入负面状态变化时，攻击伤害增大，手刀兵士、手刀超人限定
ぼうそう	暴走	突进技伤害增加
ポケスマ！	协力强者	通信协力时，己方与伙伴的口袋妖怪都变强，密码小球獭和密码佐罗亚克限定
ほのおアップ	火系提升	火系技能威力及抗性增加
みずアップ	水系提升	水系技能威力及抗性增加
ミラクル	奇迹	随机发动アタック、かいそく、タフネス、ディフェンス、XXアップ中1～6个的效果
ミラクルガード	奇迹守护	受到攻击时有一定几率不受伤害，鬼蝉限定
ムードメーカー	气氛制造者	通信协力时，伙伴的口袋妖怪变强
むこうみず	鲁莽	攻击力上升，防御力下降
むしアップ	虫系提升	虫系技能威力及抗性增加
ゆうしゃ	勇者	强度更高，最大补正约为300
ゆっくり	缓慢	攻击迟缓，懒猴和懒猴王限定
レジェンド	传说	有复数称号效果，拥有该"传说"称号的伙伴只能有一个
れんしゃ	连射	长按键不放会让技能持续一段时间
ロングレンジ	远距离	远距离使用技能则增加1.4倍伤害
わざし	业师	★少的技能攻击变强
ワンダフル	精彩	随机发动アタック、かいそく、タフネス、ディフェンス、XXアップ中1～6个的效果

密码口袋妖怪篇

除了游戏中登场的口袋妖怪玩偶，还有些需要输入密码才会在游戏中出现并将之收服。这些密码在《龙漫》、《口袋FAN》、《FAMI通》、《官方攻略本》等书刊杂志上，还有的在东京电视台口袋综艺节目《口袋妖怪大轰动》中放出，这些密码口袋妖怪或有特殊能力，或有强力技能。而获取密码口袋妖怪的方法是来到第二个大关的城镇西镇（イーストタウン）后，和城镇左边的梦纳对话，就会出现密码输入界面，输入指定密码后，就会提示对应的口袋妖怪会在哪个迷宫中出现。目前已经放出密码的口袋妖怪玩偶如下：

中文名	日文原名	密码	出现地点
托尔涅罗斯	トルネロス	51554087	3-2 かざんのふもと
草系提升·藤叶蛇	くさアップ ツタージャ	85909413	2-3 いこいのみずべ
二刀流·艾雷特	にとうりゅう エルレイド	96168485	4-2 とこはるのたに
协力强者·圆企鹅	ポケスマ！ ミジュマル	14322751	2-4 きらめくみずうみ
协力强者·佐罗亚克	ポケスマ！ ゾロアーク	1208652	4-1 こおったへいげん
火系提升·暖暖猪	ほのおアップ ポカブ	19065834	2-2 きりのみずべ
比克提尼	ビクティニ	72673443	2-1 こもれびのみずべ
电系提升·皮卡丘	でんきアップ ピカチュウ	67156555	3-1 あれたへいげん
古拉顿	グラードン	74153319	3-3 ひをふくやま（通关后）
波尔托罗斯	ボルトロス	27514887	3-3 ひをふくやま
迪亚路卡	ディアルガ	97528353	1-4 つわもののひろば（通关后）
拔群·蝠蝠	ばつぐん グライオン	74423671	4-3 ひざしのはまべ
快速·花斑鸠	かいそく ケンホロウ	36549185	2-2 きりのみずべ（通关后）
束缚·电鲶鱼	しばり マッギョ	40002108	2-3 いこいのみずべ（通关后）
鲁莽·电鳗王	むこうみず シビルドン	15625492	3-2 かざんのふもと（通关后）
超级明星·叠翅鲨龙	スーパースター ガブリアス	60671831	3-1 あれたへいげん（通关后）
急冻鸟	フリーザー	73220927	4-1 こおったへいげん（通关后）
闪电鸟	サンダー	30601785	4-2 とこはるのたに（通关后）
火焰鸟	ファイヤー	63016557	4-3 ひざしのはまべ（通关后）
露琪亚	ルギア	60792900	2-4 きらめくみずうみ（通关后）
气氛制造者·塔本奈	ムードメーカー タブンネ	19755256	2-1 こもれびのみずべ（通关后）



文 胧月

《恶魔幸存者 超频》是一款硬派的S·RPG，为"《女神转生》系列"的旁支作品。虽然由NDS版移植而来，不过追加了8TH DAY的全新流程，加入恶魔全书和恶魔数量，令耐玩度再度上升到一个新台阶。本作复杂的分支达成条件是不少玩家头疼的事情，这次的攻略就会解说如何在一周目满足所有路线的进入条件，并对原先的流程和追加剧本进行攻略详析。

S·RPG	恶魔幸存者 超频		
	デビルサバイバー オーバークロック		
Atlus	2011年9月1日	日版	1人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

恶魔世界指南书

战斗要素

本作的可同时参与战斗的角色最多只有4名，每名角色可带领两只仲魔组成小队。战斗行动时，小队菜单会从上而下显示"移动、攻击、角色名字、仲魔名字1、仲魔名字2、待机"（部分特殊地形会出现如破坏恶魔召唤阵、逃跑等特殊选项）。小队在一回合之内能使用所有指令，一回合内限一次。这些指令没有顺序限制，无论战斗前还是战斗后都可以使用。下达完所有指令后，按"待机"切换到屏幕上方行动顺序的下一个。需要注意的是，本作的行动方式并非敌我回合制，而是根据个人行动力决定行动先后，使用攻击指令会消耗掉大量行动力，从而让下一次行动机会大大延后，行动力会在轮到该单位行动时回复少许，因此在对付射程只有1的敌人时，不妨将我方角色停在其旁边待机，被动还击，以保持自己的机动性。

移动

移动小队在地图上的位置，普通小队的移动力为3～4格，且不能跨过障碍地形。部分仲魔会使得移动方式发生更改，如邪神会导致移动力-1，灵鸟或幻魔能增加移动力并能随意跨越障碍物等。



攻击

除了特殊的仲魔，如邪龙（射程2）或邪神（射程3），其他配置下的攻击距离一概为1，也就是必须贴近敌方单位才能执行攻击指令。指定攻击目标后切换进入战斗画面，玩家要像玩第一人称RPG一样选择作战指令，分为普通攻击（アタック）、物理技能、属性魔法、万能魔法、辅助魔法、回复魔法和防御（ガード）。被动技能只要装备便可自然发挥效果，无需手动使用。如果人类小队长装备了先制技能，便会在回合开始时自动施放。敌人的状态显示在上屏，注意针对其弱点属性打击。有些抗性很全的敌人非但没有弱点，甚至还对某些属性有耐性、无效、反射乃至吸收。耐性为只承受原本攻击的50%伤害，反射会将攻击反弹给对方，吸收则是将攻击造成的伤害反过来给自己补充HP。对于这种情况，建议玩家以万能属性攻击。被动技能"贯通"能让单位的物理攻击无视耐性、无效和吸收造成通常伤害，仅反射无效。

附加回合

游戏中标记为EXTRA TURN，战斗时名字下方拥有EXTRA TURN字样的单位可在一轮对攻后再度行动。主动攻击的一方容易取得附加回合，通过会心一击、攻击对方弱点或以无效、反射、吸收技能完美防御对方攻击可打消对方的附加回合，在对方没有附加回合时会心一击、攻击对方弱点或以无效、反射、吸收技能完美防御对方攻击更可以让我方单位获得附加回合，要注意附加回合的取得概率并非100%。

小队长

每个独立行动单位由1～3名角色或恶魔组成，处于中间位置的是小队长。小队长一旦被消灭，该小队就会消灭。不过要注意在队员存活时小队长只承受原攻击的1/2伤害，且通过集中攻击小队长来消灭小队时，只能获得小队长经验值+1/2的队员经验值。

恶魔的召唤

当我方小队中的仲魔只有一只或干脆没有携带时，轮到该小队行动后，小队长可以从仲魔库里召唤出一只帮助自己作战。如果小队中原本就有两只仲魔，而玩家又想换着用，需要先将其中的一只用归还

指令送回技能库，再由小队长另行召唤。

角色技能的取得

本作角色获得技能的方式是从敌方恶魔处盗取。战斗开始前的配置菜单有“スキルクラック”一项，选择后可指定每名角色想要盗取的技能和拥有该技能的目标恶魔，接着在战斗中用对应的角色将目标恶魔打倒即可获得。即便字体是灰色的技能也是可以盗取的，只不过盗取后不能立刻装备。要注意的是，假如该目标恶魔是跟随小队长一起死亡，而并非自己HP到0，那么技能盗取便会失败。

恶魔技能的取得

恶魔除了通过升级、合体取得技能外，也可从角色的技能仓库里拷贝。拷贝的条件是，让此恶魔跟随角色作战，当角色的MAG能量积满，就可以让当前小队中的恶魔从角色的技能库里选择一个习得，但这种方式只能取得指令式技能，被动技能和先制技能是无法习得的。



拍卖行心得

玩家起初拥有的恶魔非常少，通过在拍卖所购买可获得新仲魔。在拍卖行的购买方式分为“一口价”和“竞拍价”两种，“一口价”会在查看目标恶魔时表示出，按下X键，立刻就能获得该仲魔，不过这种价格通常会很贵，经济拮据时不推荐使用。“竞拍价”则需要玩家跟另外三位竞争者抬价，出价最高者获得该仲魔。建议玩家先从一口价的一半开价，然后从第二位数字慢慢往上抬价，这样可确保以最低价格购入仲魔。

购买恶魔时要留心恶魔种族前方的特殊字样，比如“病气な”、“高贵な”等，有这些字样的仲魔会在性能上与普通种有所差别，比如技能开放度偏高或偏低、能力数值偏高或偏低。见到技能开放度高的仲魔要考虑优先购买，特别是有好的被动技能，如无效、吸收、反射、强化、激化等，可用作今后的合体素材。

拍卖事故

拍卖成交时有一定几率发生事故，即目标恶魔突然变为了另一个恶魔，这时玩家可选择不支付金钱，缺点是会降低自己的信誉度。

拍卖行等级

对着玩家信誉度的提高和流程的推进，拍卖行的等级会逐渐提升，玩家能购买到等级高同样价格也高的仲魔乃至御魂。

拍卖行的更新

每进行一次会消耗时间的事件（以闹钟图案表示）拍卖行的展出仲魔都会更新一次，存档后退到标题画面再进入游戏也能刷新货架。

恶魔合体

新恶魔除了直接从拍卖行购买外也可以通过合体的方式获得，尤其是作为主要战力的仲魔更是推荐以合体的方式得到。由于合体后子代恶魔会继承亲代恶魔的技能，因此即便是同一种恶魔，通过合体方式获得的也一般要比直接购买来的好用。在作成一个仲魔时，首先要注意的是子代仲魔对各种属性的耐性，假如有明显的弱点属性，最好让亲代仲魔持有对该弱点属性的补正技能（耐、无效、反射、吸收），以便继承。另外要留心的是恶魔的能力数值，力高的配给其物理技能，魔高的配给魔法技能，体力高的可增强其耐性或继承“觉悟の挑发”，以最大限度地发挥恶魔的长处。一些能力数值并不好的仲魔，若可通过升级学会强力技能，也推荐合出来带上战场，作为过渡素材留给今后合体用。在一周目，恶魔合体严格遵循“作成恶魔等级不得比主人公高”，因此在练级时推荐优先将经验值让主人公享受，以尽快获得强大的高等级仲魔。

精灵合体

精灵是一类特殊的恶魔，与精灵合体后，恶魔不会发生大种族上的变化（即女神+精灵合体出来的仍然是女神），但会发生升格或降格。比如21级的龙王ペンドラゴン假如跟アクアンズ合体，就会升格成上一位的31级龙王ケツアルカトル；而跟エアロス合体会降格为下一位的14级龙王マカラ。

特殊合体——御魂

正如同一种族内的恶魔合体能得到精灵一样，精灵之间合体能获得御魂。御魂与普通恶魔合体后不对该恶魔的品种发生任何影响，如龙王ペンドラゴン+御魂的结果依然是龙王ペンドラゴン，但子代的ペンドラゴン能继承该御魂的技能，且数值会比亲代ペンドラゴン有所提高。



LIMIT恶魔

部分恶魔的头像下方会有“LIMIT”字样，表示该恶魔只能制作一只。如果对当前的LIMIT恶魔不满意，就必须先将其通过合体变为其他恶魔，再以对应素材作成。



特殊恶魔

64级的魔神シヴァ必须通过60级神兽バロン+49级鬼女ランダ合体获得，与其类似的还有天使メタトロン、魔王ルシファ-等，由于“《恶魔幸存者》系列”有着便捷的合体搜索系统，玩家只需满足了恶魔的解禁条件后，直接通过检索即可知道素材。

恶魔全书

相比原版新追加的恶魔全书，当玩家合成出一个新仲魔时，该仲魔会被自动登录到全书里，以后玩家就可以直接花钱从全书中购买出一模一样的仲魔了。如果玩家合成出的仲魔已经存在，但技能比之前登录的更好时，也可以选择手动将更好的仲魔覆盖之前登录的那只。

全路线制霸

本作的LAST DAY有アツロウ、アマネ、カイドー・ナオヤ、ジン、ユズ5条路线，且《OC》版在アマネ、カイドー・ナオヤ和ユズ这三条线的LAST DAY后又新增了8TH DAY的流程。路线的分歧点在6TH DAY晚上，但如果玩家在流程中的选项不得当，则并不一定能够开启全部路线。只有触发了特定的关键事件，并作出正确选择才行。为方便玩家在一周目时就制霸全路线，这里列出最简事件流程。

DAY BEFORE流程

时间	任务编号	标题	地点	选项	备注
15：30	必须0–01	仲间たちとの待ち合わせ	涩谷	–	
16：00	任意0–02	翔门会の演说	新宿	？？？	
16：30	必须0–04	ユズとのデ–ド	表参道	ユズ	
17：00	必须0–05	ナオヤの忠告	青山	青山住宅街	
17：30	必战0–06	电气博物馆前のバトル（1）	涩谷	アツロウ	
18：30	必须0–07	ナオヤからのメ–ル	青山	青山住宅街	
19：00	必战0–08	青山灵园のバトル（1）	青山	青山灵园	选择“言われた通りにしよう”

1ST DAY流程

时间	任务编号	标题	地点	选项	备注
8：30	必须1–01	1ST DAY开始	涩谷	–	
9：00	必须1–04	カイド–との出会い	涩谷	？？？	
9：30	必须1–05	惠比寿の封锁确认	惠比寿	山手线を见る	
10：30	必须1–06	ケイスケとの出会い	新宿	山手线を见る	
11：00	必须1–07	ジンとの出会い	表参道	？？？	
11：30	必战1–08	チネシティ广场のバトル（1）	新宿	ナオヤ	
12：00	必须1–09	ハルの路上ライブ	六本木	？？？	选择“オレもファンになりそう”
12：30	必须1–10	西侧通行止め	池袋	山手线を见る	
13：00	必战1–11	ド–ム球场前のバトル（1）	水道桥	东京ド–ム	
13：30	必须1–12	手动充电器入手	秋叶原	ケイスケ	
14：00	必须1–13	ミドリとの出会い	池袋	？？？	
14：30	必须1–14	上野の封锁确认	上野	山手线を见る	
15：00	必须1–15	东京の封锁确认	东京	山手线を见る	
15：30	必须1–16	ハルと翔门会	六本木	ハルと？？？	选择“ちゃんと闻いていました”
16：00	必须1–17	アマネとの再会	芝公园	？？？	选择“そう思う”、“素晴らしい考えだ”、“神魔の存在を感じる”、“ナオヤにもらった”
16：30	必须1–18	品川の封锁确认	品川	山手线を见る	
17：00	必须1–19	武艺馆前のバトル（1）	九段下	ハル	选择“すぐ助けます”、“それにしてはおかしい”、“别に……”
17：30	必战1–21	青山灵园のバトル（2）	青山	青山墓地	
19：00	必须1–23	1ST DAY终了	涩谷	アツロウとユズ	

2ND DAY流程

时间	任务编号	标题	地点	选项	备注
8：30	必须2–01	2ND DAY开始	涩谷	–	
9：00	必须2–02	コンテナの物资（1）	新宿	神无伎町	
9：30	必须2–04	ジンとカイド–COMPを知る	表参道	ジンとカイド–	
10：30	必须2–05	ホンダとの出会い	涩谷	首都高涩谷出口	
11：00	必须2–07	マリとの出会い	神田	？？？	
11：30	必战2–10	东京タワ–下のバトル（1）	芝公园	东京タワ–	
12：00	必须2–11	ジャナ–リスト、ショウジ登场	池袋	？？？	
12：30	必须2–13	芝公园の难民	芝公园	芝公园	
13：00	必战2–14	赤坂トンネルのバトル（1）	赤坂	赤坂トンネル	
13：30	必须2–15	恶魔の出现とCOMP	表参道	アツロウ	
14：30	必战2–17	卫国寺のバトル（1）	池袋	ガイド–とホンダ	
15：00	必须2–16	自卫队との交涉	涩谷	ホンダ	
15：30	任意2–19	吸血鬼事件	神田	ガイド–	选择“同感だね”、“吸血鬼に恨みでも？”
16：00	任意2–21	カイド–とマリの关系	神田	カイド–とマリ	
16：30	任意2–23	幼なじみ（カイド–编）	神田	カイド–	选择“マリ先生でしょ？”、“先に犯人を捕まえろ”
17：00	必战2–25	东京タワ–下のバトル（2）	芝公园	东京タワ–	选择“それはないだろう”
17：30	必战2–26	东洋アンズ前のバトル（1）	池袋	ケイスケとミドリ	
19：00	必须2–29	2ND DAY终了	涩谷	アツロウとユズ	

3RD DAY流程

时间	任务编号	标题	地点	选项	备注
8：30	必须3–01	3RD DAY开始	涩谷	–	
9：00	必须3–02	ショウジと情报交换	神田	ショウジ	
9：30	必须3–04	イゾナとの接触	赤坂	赤坂トンネル	选择“封锁の原因は恶魔なの？”、“4日后に何か起こるらしい”
10：00	必须3–06	ベル・デルの情报	新宿	ナオヤ	
10：30	必战3–07	野外音乐堂のバトル（1）	东京	ハル	选择“すぐ终わるよ”、“ハルの力を狙ってる”
12：30	必战3–12	东京アンズ前のバトル（2）	池袋	ミドリ	
13：00	必须3–14	COMPの解析	品川	アツロウ	
13：30	必须3–15	ヤドリギ探し（1）	永田町	ヤドリギの情报を探す	
13：30	必须3–16	ヤドリギ探し（2）	永田町	ヤドリギの情报を探す	
13：30	必须3–17	ヤドリギ探し（3）	永田町	ヤドリギの情报を探す	
14：30	任战3–19	ド–ム球场前のバトル（2）	水道桥	ミドリ	
15：00	任意3–21	ミドリとジャックフロスト	新宿	ミドリ	
15：30	必战3–22	宫下公园のバトル（2）	涩谷	カイド–とホンダ	
16：00	必战3–23	武艺馆前のバトル（2）	九段下	武艺馆	
16：30	必战3–26	霞が关のバトル（1）	永田町	ヤドリギの情报を探す	
17：30	必战3–27	青山灵园のバトル（3）	青山	青山灵园	
18：00	必须3–28	ベルの王	新宿	？？？	
19：00	必须3–29	3RD DAY终了	涩谷	アツロウとユズ	选择“オレが世界征服してやる”、“やれるだけやるよ”

4TH DAY流程

时间	任务编号	标题	地点	选项	备注
8：30	必须4–01	4TH DAY开始	涩谷	–	选择“ハルかもしれない”
9：00	必须4–02	ミドリの悪魔退治	池袋	ミドリ	
9：30	必须4–05	コンテナの物资（2）	新宿	アツロウ	
10：30	必须4–06	教祖との会话	品川	アズマ	
11：00	必战4–07	东洋アンズ前のバトル（3）	池袋	ミドリ	
11：30	任意4–08	ジンの主张	芝公园	ジン	选择“协力しましょうか”
12：00	任意4–09	アヤの调查（1）	表参道	アヤの调查をする	
12：00	任意4–10	アヤの调查（2）	品川	アヤの调查をする	
12：00	任意4–11	アヤの调查（3）	六本木	アヤの调查をする	
12：00	任意4–12	アヤの调查（4）	品川	アヤの调查をする	
12：30	必须4–16	アツロウの主张	涩谷	アツロウ	
13：00	必须4–17	ミドリ合流	表参道	ミドリ	
14：30	必战4–18	チネシティ广场のバトル（2）	新宿	神无伎町	
15：00	必战4–22	ドーム球场前のバトル（3）	水道桥	カイドーとホンダ	
15：30	必须4–23	ショウジの情报	神田	ショウジ	
16：00	必须4–25	怒るカイドー	涩谷	カイドー	选择“それはケイス……”
16：30	任意4–21	ナオヤの荷物	品川	アズマ	
17：00	任意4–26	ハル说得	涩谷	ハル	依次回答“そうじゃないよ”、“もっと前から悪魔はいる”、“绝对にやる！”
17：30	必战4–27	宫下公园のバトル（3）	涩谷	マリ	
18：00	必战4–28	武艺馆前のバトル（3）	九段下	武艺馆	
18：30	任意4–30	マリのバッグ探し（1）	神田	マリのバッグを探す	
18：30	任意4–31	マリのバッグ探し（2）	秋叶原	マリのバッグを探す	
18：30	任意4–32	マリのバッグ探し（3）	上野	マリのバッグを探す	
18：30	任意4–33	カイドーの主张	芝公园	カイドー	选择“マリの话をする”后选择“マリのバッグを渡す”
19：00	必须4–35	4TH DAY终了	涩谷	アツロウとユズ	

5TH DAY流程

时间	任务编号	标题	地点	选项	备注
8：30	必须5–01	5TH DAY开始	涩谷	–	选择“イヅナさんだな”
9：00	必战5–02	东洋アンズ前のバトル（4）	池袋	サンセット通り	
9：30	必须5–06	ケイスケの暴走	秋叶原	ケイスケ	
10：00	必须5–12	アマネの内に宿しもの	品川	アマネと教祖	
10：30	任意5–11	荷物の受け取り	品川	アズマ	
11：00	任意5–15	资料の解读	秋叶原	アツロウ	
12：00	任战5–17	武艺馆前のバトル（4）	九段下	マリ	让マリ亲手打倒クドラク
13：00	任战5–18	芝公园のバトル（1）	芝公园	ケイスケ	依次选择“そんなのはダメだ！”、“一绪に行こう”
14：00	必战5–21	赤坂トンネルのバトル（2）	赤坂	イヅナと伏见	选择“信じます”、“胜算がある？”、“力を贷すよ”、“言わないよ”
14：30	必须5–24	归りたいユズ（1）	涩谷	ユズ	
15：00	必须5–26	アマネの忠告	六本木	アマネ	选择“キミは谁？”、“何をすればいいの？”、“重要な局面？”、“全ての悪魔を倒す”
15：30	必须5–28	COMP开发の经验	品川	翔门会施设	
16：00	必须5–29	宫下公园のバトル（4）	涩谷	宫下公园	
16：30	任意5–25	ベル・ベリトと翔门会	赤坂	イヅナ	选择“ベル・ベリトの力が增す”
17：30	必战5–31	霞が关のバトル（2）	永田町	ナオヤ	在主人公3次行动以内击破6个敌方小队
19：00	必须5–32	5TH DAY终了	涩谷	アツロウとユズ	选择“考えておくよ”、“それもいいね”、“后の事は任せて”、“この世界が悪いんだ”

6TH DAY流程

时间	任务编号	标题	地点	选项	备注
8：30	必须6–01	6TH DAY开始	涩谷	–	
9：00	必须6–05	アヤのシーケンサー	表参道	ジン	选择“アズマを知ってる？”
9：30	必须6–06	霞が关のバトル（3）	永田町	污染地域	
10：00	必须6–07	アマネの理想（2）	芝公园	アマネ	选择“何とかしてみせる”、“なぜだ？”、“人を管理する手伟いか？”
10：30	必须6–09	ジコクテンを倒した理由	品川	イヅナ	
11：00	任意6–04	マリのお礼	神田	マリ	选择“良く考えてからなね”
11：30	任战6–08	チネシティ广场のバトル（3）	新宿	？？？	选择“悪魔を助ける”
12：00	任战6–16	ヒルズ前のバトル（1）	六本木	ジンとアズマ	
12：30	必战6–10	ドーム球场前のバトル（5）	水道桥	东京ドーム	
13：00	任意6–11	ナオヤの诱い	青山	ナオヤ	
13：30	任意6–12	アツロウの未来	涩谷	アツロウ	
14：00	必须6–13	カイドーへのフォロー	涩谷	カイドー	
14：30	必须6–15	イザ・ベルの情报	永田町	イヅナ	
15：00	必须6–17	ベル・ゼブブ	新宿	？？？	
15：30	必须6–18	ジンの迷い（1）	表参道	ジン	选择“手伟うよ”
16：00	任意6–20	カイドーの野望（1）	涩谷	カイドー	选择“全く同感だ”或“道德心などない”
16：30	任意6–23	カイドーの野望（2）	品川	翔门会施设	
16：30	必战6–26	上野驿前のバトル	上野	ホンダ	
17：00	任意6–24	ジンの迷い（2）	品川	ジンとアマネ	
17：30	任意6–21	アマネの愿い	芝公园	アマネ	选择“神に从う道？”、“悪くないね”
18：00	必战6–30	野外音乐堂のバトル（2）	东京	ハルと？？？	
18：30	任意6–25	カイドーの野望（3）	涩谷	カイドー	
19：00	必须6–33	6TH DAY终了	涩谷	アツロウとユズ	



全关卡流程攻略

DAY BEFORE 日常の终焉

流程要点



这一天的流程大致让玩家熟悉基本流程，选择列表里的各个地点就能触发该地点的事件，有时一个地点会包含多个事件。事件右侧如果带有时钟标志，表示该事件重要程度较高，一般是主线剧情或较重要的事件（关系到角色存档、事件触发等），显示BATTLE字样的为主线战斗，选择这些时钟事件并完成，当天的时间就会向前推进30分钟。不带时钟标志的是普通事件，展现游戏的细节世界观。另外有别于主线战斗的FREE BATTLE同样不消耗时间，供玩家练级使用。

主事件列表

编号	标题	时间带	地点	选项	备注
必须0-01	仲间たちとの待ち合わせ	15：00～15：30	涩谷	–	
任意0-02	翔门会の演说	16：00	新宿	？？？	
任意0-03	アツロウとプロテクト	16：00	涩谷	アツロウ	
必须0-04	ユズとのデ-ド	16：30	表参道	ユズ	
必须0-05	ナオヤの忠告	17：00	青山	青山住宅街	
必战0-06	电气博物馆前のバトル（1）	17：30～18：00	涩谷	アツロウ	该事件会令时间推进60分钟
必须0-07	ナオヤからのメ-ル	18：30	青山	青山住宅街	
必战0-08	青山灵园のバトル（1）	19：00	青山	青山灵园	

战斗讲解

必战0-06 涩谷（电气博物馆前）

过关报酬：经验值35、金钱50	发生时间：17：30～18：00	
胜利条件：击破所有恶魔	败北条件：我方任一角色死亡	出击条件：无

攻略要点：逐次击破距角色最近的敌人

这一战的敌人是来自我方各角色COMP里的恶魔，会分别攻击自己的召唤者，具体为ピクシ-攻击ユズ，コボルト攻击主人公，カブソ攻击アツロウ。每一名角色都有足够的实力单挑，玩家不必非要两名角色夹击一只恶魔，受到敌人攻击后也没必要选择防御（ガ-ド），直接使用攻击指令（アタック）打回去即可。

必战0-08 青山（青山灵园）

过关报酬：经验值50、金钱150	发生时间：19：00	
胜利条件：击破所有恶魔	败北条件：我方全灭	出击条件：アツロウ、ユズ必须出击

攻略要点1：战斗前做好部队编成

这是第一场可以驱使仲魔的战斗，将上一场战斗收得的仲魔按对应关系分别编入三个人的小队，每名队员携带一只上场。没有携带仲魔的队员防御力会大减，因此绝对不要让角色“裸”着上场。

攻略要点2：考虑角色的移动力和初期配置

主人公和アツロウ的移动力为4，而ユズ为3，每行动一次就会拉开一格距离，在配置各小队的初期位置时，要记住该差距。

攻略要点3：把ウェンディゴ交给NPC

战斗开始后，翔门会的女性（アマネ）会帮助我方战斗。敌方BOSSウェンディゴ实力强大，主角一方的3人都没有办法正面抗衡，没必要贪图此处的经验值，直接让アマネ使用マハラギ将其消灭即可。除ウェンディゴ以外的敌人大多惧怕火炎属性或电击属性，使用アギ、ジオ等魔法可轻松消灭。在实力允许的情况下，建议先把敌方每个小队的两侧盾边消灭掉，再集中攻击小队长，这样经验值较高。

1ST DAY 东京封锁

流程要点

从本天开始，就需注意同各角色间的好感度了，因为会影响到第七天的分歧以及同伴加入。在主事件“必须1-04”后，恶魔拍卖行（デビオク）开启，可直接购买仲魔强化我方战力，不过目前还是无法进行仲魔合体的。

主事件列表

编号	标题	时间带	地点	选项	备注
必须1-01	1ST DAY开始	8：30	涩谷	–	
任意1-02	アツロウの家庭事情	9：00～18：30	涩谷	アツロウ	该事件的发生期从1ST DAY到2ND DAY持续两天
任意1-03	ユズの家庭事情	9：00～18：30	涩谷	ユズ	该事件的发生期从1ST DAY到2ND DAY持续两天，不过不会与“任意1-20”事件同时出现
必须1-04	カイド-との出会い	9：00～10：00	涩谷	？？？	
必须1-05	惠比寿の封锁确认	9：00～10：00	惠比寿	山手线を见る	
必须1-06	ケイスケとの出会い	10：30～11：30	新宿	山手线を见る	
必须1-07	ジンとの出会い	10：30～12：00	表参道	？？？	
必战1-08	チネシティ广场のバトル（1）	11：00～12：00	新宿	ナオヤ	完成“必须1-06”后触发
必须1-09	ハルの路上ライブ	11：00～12：00	六本木	？？？	
必须1-10	西侧通行止め	12：30	池袋	山手线を见る	
必战1-11	ド-ム球场前のバトル（1）	13：00	水道桥	东京ド-ム	
必须1-12	手动充电器入手	13：30	秋叶原	ケイスケ	
必须1-13	ミドリとの出会い	14：00～16：30	池袋	？？？	
必须1-14	上野の封锁确认	14：00～16：30	上野	山手线を见る	
必须1-15	东京の封锁确认	14：00～16：30	东京	山手线を见る	
必须1-16	ハルと翔门会	14：00～16：30	六本木	ハルと？？？	
必须1-17	アマネとの再会	14：00～16：30	芝公园	？？？	
必须1-18	品川の封锁确认	14：00～16：30	品川	山手线を见る	
必战1-19	武艺馆前のバトル（1）	17：00	九段下	ハル	
任意1-20	ネットと自转车	17：30～18：30	新宿	ユズ	
必战1-21	青山灵园のバトル（2）	17：30～18：30	青山	青山墓地	
任意1-22	ジンの不审な行动	17：30～18：30	品川	ジン	该事件的发生期从1ST DAY到2ND DAY持续两天
必须1-23	1ST DAY终了	19：00	涩谷	アツロウとユズ	

战斗讲解

必战1-08 新宿（チネシティ广场）

过关报酬：经验值60、金钱60	发生时间：11：00～12：00	
胜利条件：击破所有恶魔/主人公一行逃出	败北条件：我方全灭	出击条件：アツロウ、ユズ必须出击

攻略要点1：在恶魔拍卖行购入カブソ和ピクシ-

本关的敌人大多惧怕火炎属性和冲击属性，能使用アギ和ザン的カブソ是首先需要考虑购买的仲魔，建议购买两只。ピクシ-的魔法和种族特技都具有不错的回复效果，同样建议购买两只。如果金钱不足，可以在自由战斗中赚取。

攻略要点2：集中我方单位

战斗开始前，玩家的选项会导致胜利条件发生变化。选择“恶魔を倒してナオヤを追う”时，胜利条件为击破所有恶魔；选择“ここは引き返そう”时，胜利条件为“击破所有恶魔”或“主人公一行逃出”，满足其中一项即可，想轻松过关的玩家建议选择后者。

敌方的弱点依旧是火炎和冲击，用アギ和ザン逐个击破。敌方的攻击力也不低，我方要尽量避免自己的单位拉得太开，这样方便互相用ピクシ-的おまじない回复。

必战1-11 水道桥（ド-ム球场前）

过关报酬：经验值100、金钱70	发生时间：13：00	
胜利条件：击破所有恶魔	败北条件：我方全灭	出击条件：无

攻略要点1：做好对抗雪男的事前准备

这关的难点依旧是前一天的强敌——雪男ウェンディゴ，它的攻击有可能将我方队伍里的仲魔秒掉，カブソ和ピクシ-作为仲魔依然很实用，也可以从拍卖行购买モ-・ショボ-、ワイラ、ビルヴィス来强化我方战力。另外本关13：00以后就能开启技能盗取系统（スキルクラック），习得“ザン”和“一分の活泉”后强化己方角色实力。

攻略要点2：快速击破雪男

战斗开始后，雪男ウェンディゴ距离我方最近，HP高，击破困难。但是如果一直拖延，会导致远处的敌人进一步逼近，战斗难度雪上加霜。建议先将雪男搁置在一边，让我方单位集中向右下角移动，先消灭这里的敌人，免除后患。与ウェンディゴ作战时，先使用ザン击破其小队左右的两个モ-・ショボ-，防止她们帮雪男回复HP。打倒モ-・ショボ-后再用アギ攻击ウェンディゴ，注意用ディア和おまじない为受伤单位回复。

必战1-19 九段下（武艺馆前）

过关报酬：经验值110、金钱85	发生时间：17：00	
胜利条件：击破所有恶魔	败北条件：ハル死亡或我方全灭	出击条件：无

攻略要点：救助ハル

台阶上的ハル是敌人的首要攻击目标，一旦她被打倒就会导致Game Over，玩家要做的就是迅速来到其身边。灵鸟的“飞翔”、妖兽的“妖气迅雷”都能让我方小队迅速靠近ハル，接着用邪鬼的“咒缚”限制敌人的移动。为了保证我方的行动力，在救下ハル前都不要主动攻击敌人，被动还击即可。ハル的HP可以撑两次攻击不死，一定要在此之前消灭掉其附近的单位。之后只要将ハル的HP加满，并用我方在其周围组成人墙，消灭靠近面前的敌人。

必战1-21 青山（青山灵园）

过关报酬：经验值140、金钱105	发生时间：17：30～18：30	
胜利条件：击破所有恶魔	败北条件：我方全灭	出击条件：无

攻略要点1：考虑攻击属性编成队伍

这场战斗中的敌人弱点各异，火炎、冰结、电击、冲击4样俱全，特别是オグン和ビルヴィス皮糙肉厚，因此克制它们的冰结魔法和电击魔法一定要有。另外为了保证每个小队都能对敌人有效杀伤，尽量每个队伍中都要包含4属性魔法。ワイラ和ピクシ-合体后的モ-・ショボ-能直接拥有除火炎以外的三种属性魔法，カブソ和ピクシ-合体后的キキ-モラ也能拥有冲击和火炎两种属性。

攻略要点2：尽快消灭地面的瘴气

地图的左上角和上方分别有一个暴走的COMP，它们隔一段时间就会增生出新的敌人，要尽快先解除它们的威胁，方法是将我方单位移动到瘴气上，使用菜单中的拆除指令将其拆除。中央大路的敌人初始很多，为避免被夹击，可让主人公和アツロウ并排站成一列，并优先打倒敌方的回复单位。



流程要点

1.注意发展与カイド-的剧情。主事件列表中的“任意2-19”、“任意2-21”、“任意2-23”需要连续触发，这样才能保证日后同伴マリ和ケイスケ的存活。这3个事件的触发可以一直持续到4TH DAY，不过为了防止中途忘记，建议还是在这一天全部触发完毕。15：30后有一段空闲时间，可以一举触发完它们。



2.18：00～18：30的ゴ-ストQ战斗难度较高，我方需要将等级练到20以上才有把握打过。而且即便打赢也没什么好处，建议玩家还是等收集了强力仲魔后，二周目再来挑战。

主事件列表

编号	标题	时间带	地点	选项	备注
必须2-01	2ND DAY开始	8：30	涩谷	–	
任意1-02	アツロウの家庭事项	9：00～18：30	涩谷	アツロウ	该事件的发生期从1ST DAY到2ND DAY持续两天，不过不会与“必须2-15”事件同时出现
任意1-03	ユズの家庭事情	9：00～18：30	涩谷	ユズ	该事件的发生期从1ST DAY到2ND DAY持续两天
必须2-02	コンテナの物资（1）	9：00～10：30	新宿	神无伎町	
任意2-03	ハルを搜す人（1）	9：00～18：30	表参道	表参道	该事件的发生期从2ND DAY到3RD DAY持续两天
必须2-04	ジンとカイド-COMPを知る	9：00～10：30	表参道	ジンとカイド-	
必须2-05	ホンダとの出会い	9：00～10：30	涩谷	首都高涩谷出口	
任意1-22	ジンの不审な行动	17：30～18：30	品川	ジン	该事件的发生期从1ST DAY到2ND DAY持续两天，不会与“必须2-04”同时发生
任意2-06	ホンダとカイド-の合流	10：00～14：00	涩谷	カイド-とホンダ	触发完“必须2-04”和“必须2-05”后发生
必须2-07	マリとの出会い	11：00～14：00	神田	？？？	
任意2-08	ハルを搜す人（2）	11：30～18：30	东京	日比谷公园	触发完“任意2-03”后发生，发生期从2ND DAY到3RD DAY持续两天
任意2-09	カイド-别行动	11：00～14：00	涩谷	カイド-	触发完“任意2-06”后发生
必战2-10	东京タワ-下のバトル（1）	11：00～12：00	芝公园	东京タワ-	
必须2-11	ジャナ-リスト、ショウジ登场	11：30～13：00	池袋	？？？	“必战2-10”结束后发生
任意2-12	电气の无い病院	11：30～18：30	神田	マリ	触发完“必须2-07”后发生，不会与“任意2-24”同时出现
必须2-13	芝公园の难民	11：30～14：00	芝公园	芝公园	“必战2-10”结束后发生
必战2-14	赤坂トンネルのバトル（1）	12：00～13：30	赤坂	赤坂トンネル	触发完“必须2-11”后发生
必须2-15	恶魔の出现とCOMP	12：30～14：00	表参道	アツロウ	“必战2-14”结束后发生
必须2-16	自卫队との交涉	12：30～17：30	涩谷	ホンダ	“必战2-14”结束后发生，不会与“任意2-06”或“必战2-17”同时出现
必战2-17	卫国寺のバトル（1）	14：30～17：00	池袋	ガイド-とホンダ	
任意2-18	浅草での爆发	15：00～18：30	池袋	ホンダ	“必战2-14”结束后发生，不会与“必战2-17”同时出现，发生期从2ND DAY到4TH DAY持续三天
任意2-19	吸血鬼事件	15：00～18：30	神田	ガイド-	“必战2-17”结束后发生，发生期从2ND DAY到4TH DAY持续三天
任意2-20	トランシ-バ-	15：30～18：30	秋叶原	ホンダ	触发完“任意2-18”后发生，不会与“必战2-17”同时出现，发生期从2ND DAY到4TH DAY持续三天
任意2-21	カイド-とマリの关系	15：30～18：30	神田	カイド-とマリ	触发完“任意2-19”后发生，不会与“必战2-17”同时出现，发生期从2ND DAY到4TH DAY持续三天
任意2-22	ホンダの正体	16：00～18：30	池袋	ホンダ	触发完“任意2-20”后发生，不会与“必战2-17”同时出现，发生期从2ND DAY到4TH DAY持续三天
任意2-23	幼なじみ（カイド-编）	16：00～18：30	神田	カイド-	触发完“任意2-21”后发生，不会与“必战2-17”同时出现，发生期从2ND DAY到4TH DAY持续三天
任意2-24	幼なじみ（マリ编）	16：00～18：30	神田	マリ	触发完“任意2-21”后发生，发生期从2ND DAY到4TH DAY持续三天
必战2-25	东京タワ-下のバトル（2）	16：30～17：30	芝公园	东京タワ-	“必战2-17”结束后发生
必战2-26	东洋アンズ前のバトル（1）	17：30～18：30	池袋	ケイスケとミドリ	“必须2-16”与“必战2-25”结束后发生
任意2-27	ミドリとCOMP	18：00～18：30	水道桥	ケイスケとミドリ	“必战2-26”结束后发生
任战2-28	宫下公园のバトル（1）	18：00～18：30	涩谷	宫下公园	“必战2-26”结束后发生
必须2-29	2ND DAY终了	19：00	涩谷	アツロウとユズ	

战斗讲解

必战2-10 芝公园（东京タワ-下）

过关报酬：经验值240、金钱135	发生时间：11：00～12：00	
胜利条件：击破所有恶魔	败北条件：主人公死亡	出击条件：无

攻略要点1：组成越障小队

初始的4个配置点被一道铁栅栏正中隔开，为了不妨碍我方三人合流，建议为单例的角色配备幻魔或灵鸟仲魔，将他/她先移动到栅栏另一侧与另外两名角色合流，然后根据实际需要换上其他仲魔。

攻略要点2：盗取先制技能

本关中的敌人是流程中最先拥有先制技能的，“S的中の秘法”、“S轻业の秘法”均非常实用，尤其前者能配合“怒りの一击”、“舍身の一击”提升物理小队的作战能力。战斗开始前先设定好各角色的盗取目标，注意战斗时不要出错。

必战2-10 赤坂（赤坂トンネル）

过关报酬：经验值160、金钱115	发生时间：12：00～13：30	
胜利条件：击破所有恶魔/破坏所有COMP并击破所有恶魔	败北条件：我方全灭	出击条件：无

攻略要点1：两个胜利条件

战斗开始前，选择“悪魔を全灭させる”时，胜利条件为击破所有恶魔；选择“COMPを夺って坏そう”时，胜利条件为破坏所有COMP并击破所有恶魔。

攻略要点2：选择移动和攻击并重的仲魔

3个COMP分别位于地图左下、右上、右中的位置，不过中间的公路护栏依然会对我方造成障碍，推荐配备灵鸟或幻魔，先从初始位置直接横穿护栏，破坏左下的COMP。本关敌人的弱点集中在电击和冲击上，拥有“岚の乱舞”的サラスヴァティ、“雷の乱舞”的リリム都可以缩短胜利的时间。

攻略要点3：全员集中攻击ガギソン小队

敌方的堕天使ガギソン小队待在原地不会移动，并且会不断召唤出新的恶魔，需要尽快接近并将其打倒。为了提升效率，建议3名队员都配备灵鸟或幻魔，按照左下→右中→右上的顺序一同移动，一处一处地清理完。

必战2-17 池袋（卫国寺）

过关报酬：经验值220、金钱125	发生时间：14：30～17：00	
胜利条件：击破所有恶魔	败北条件：我方全灭	出击条件：无

攻略要点：注重回复

本战中カイドー和ホンダ会作为支援登场，不过地图上敌方初始就有6个小队，加上后续增援，会展开一场较长时间的消耗战，此时拥有回复技能的妖精、女神、天使种族的仲魔就无比重要了。与敌人战斗时注意针对弱点即可，敌人增援登场后不要托大，需立即回复，当小队MP不足时可让天使使用“天使の血杯”来回复HP。

必战2-25 芝公园（东京タワー下）

过关报酬：经验值260、金钱150	发生时间：16：30～17：30	
胜利条件：击破所有恶魔	败北条件：恶魔逃走/平民死亡/我方全灭	出击条件：无

攻略要点1：明确各小队职能

本战的败北条件多，满足任何一项都会导致任务失败，既要保证平民存活，也要防止恶魔逃到地图上的指定点，为此，玩家需要派遣两个小队营救平民，另外一个小队留守在逃脱点附近阻击恶魔。营救小队配上妖兽和女神，使用“妖气迅雷”快速接近，及时为残血的平民回复；阻击小队则推荐邪鬼或龙王，“咒符”和“龙胴绞め”都能很好地限制其移动距离。

攻略要点2：优先救出最前线的平民

地图上平民虽多，但最易受到敌方攻击的只有两个小队，分别位于地图上的6、7位置，先优先救出他们。靠近后先用“女神の慈爱”、“おまじない”回复HP，再攻击附近的敌人。

必战2-26 池袋（东洋アンズ前）

过关报酬：经验值280、金钱170	发生时间：17：30～18：30	
胜利条件：击破所有恶魔	败北条件：ケイスケ死亡/ミドリ死亡/我方全灭	出击条件：アツロウ必须出击

攻略要点：保护好ケイスケ和ミドリ

本关中ミドリ和ケイスケ作为友军登场，先让我方全员向他们两人移动，不要理会半途中敌方的攻击。敌方的大多数单位惧怕冰结属性，可以用“ブフ”、“冰の乱舞”有效率地击破。此外，ミドリ会主动向逃脱地点移动，到达以后自动离开战场，了却后顾之忧，注意别阻挡了她的道路。

任战2-28 涩谷（宫下公园）

过关报酬：经验值20、金钱0	发生时间：18：00～18：30	
胜利条件：发现宝物/ゴーストQ击破/ゴーストQ离去	败北条件：我方全灭	出击条件：无

攻略要点：挑战ゴーストQ

前文已经说过，这场战斗即使获胜也没有实际好处，打不打看玩家心情。其在经过一定的回合数后会自动离场，要快速赶过去，建议我方配置为：两个“妖气迅雷”小队，一个“飞翔”或“梦幻の具足”小队，攻击技能方面推荐“冰の乱舞”或“雷の乱舞”。战斗开始，先让无视障碍的飞翔/具足小队收集到地图中央的宝物，妖气迅雷小队则分别去地图的上方和下方回收宝物，注意在移动过程中先避免进入ゴーストQ的攻击范围（3格）。

不管我方3个小队以什么顺序接近宝物，最先靠近的两个宝物旁边都会出现新的ゴーストQ，回收完宝物后不要与之纠缠，立即逃跑，这样在取得第三个宝物后即可胜利。



3RD DAY
ベル・デル

流程要点

1.这天早晨新人ケイスケ作为我方新角色加入，玩家需要多置备两个仲魔。在4TH DAY他会一时离开队伍，然后5TH DAY会再度加入。考虑到他暂时离队的情况，不必在这一天多花时间练级。

2.这一天的主事件“任战3-19”和“任意3-2”会影响到邪恶雪人ジャアクフロスト的加入，一定要触发。此外要注意“必战3-07”和“任意2-24”里有影响ハル好感度的选项，好感度过低会导致今后无法对其说得，务必注意。

3.“必战3-27”中的ベル・デル是目前为止的最强敌人，能对他造成伤害的只有主人公的“ヤドリギ”指令，该攻击的威力取决于主人公的能力值总和，所以玩家需要在进入本战前多给主人公升级，尽量把每个杂兵的最后一击交给主人公完成。

主事件列表

编号	标题	时间带	地点	选项	备注
必须3-01	3RD DAY开始	8：30	涩谷	–	
任意2-03	ハルを搜す人（1）	9：00～9：30	表参道	表参道	该事件的发生期从2ND DAY到3RD DAY持续两天
任意2-08	ハルを搜す人（2）	9：00～9：30	东京	日比谷公园	触发完“任意2-03”后发生，发生期从2ND DAY到3RD DAY持续两天
任意2-18	浅草での爆发	9：00～18：30	池袋	ホンダ	不会与“必战3-22”同时出现，发生期从2ND DAY到4TH DAY持续三天
任意2-19	吸血鬼事件	9：00～18：30	神田	ガイドー	不会与“必战3-22”同时出现，发生期从2ND DAY到4TH DAY持续三天
任意2-20	トランシーバー	9：30～18：30	秋叶原	ホンダ	触发完“任意2-18”后发生，不会与“必战3-22”同时出现，发生期从2ND DAY到4TH DAY持续三天
任意2-21	カイドーとマリの关系	9：30～18：30	神田	カイドーとマリ	触发完“任意2-19”后发生，不会与“必战3-22”同时出现，发生期从2ND DAY到4TH DAY持续三天
任意2-22	ホンダの正体	9：00～18：30	池袋	ホンダ	触发完“任意2-20”后发生，不会与“必战3-22”同时出现，发生期从2ND DAY到4TH DAY持续三天
任意2-23	幼なじみ（カイドー编）	9：00～18：30	神田	カイドー	触发完“任意2-21”后发生，不会与“必战3-22”同时出现，发生期从2ND DAY到4TH DAY持续三天
任意2-24	幼なじみ（マリ编）	9：00～18：30	神田	マリ	触发完“任意2-21”后发生，发生期从2ND DAY到4TH DAY持续三天
必须3-02	ショウジと情报交换	9：00～11：30	神田	ショウジ	
任意3-03	人间と天使	9：00～18：30	表参道	怪しい男と话す	不推进时间
必须3-04	イヅナとの接触	9：30～12：00	赤坂	赤坂トンネル	触发完“必须3-02”后发生
任意3-05	失踪した知人	10：00～18：30	池袋	アツロウ	不会与“必须3-14”同时出现
必须3-06	ベル・デルの情报	10：00～13：00	新宿	ナオヤ	触发完“必须3-04”后发生
必战3-07	野外音乐堂のバトル（1）	10：00～12：00	东京	ハル	
任意3-08	封锁の影响	10：00～15：00	表参道	ジン	
任意3-09	ハルの过去	10：30～18：30	九段下	ハル	“必战3-07”结束后发生，发生期从3RD DAY到4TH DAY持续两天
任意3-10	封锁と余命	10：30～18：30	芝公园	アツロウ	触发完“必须3-04”，不会与“任意3-05”、“必须3-14”、“任意3-18”、“任意3-20”中的任何一个同时出现，发生期从3RD DAY到4TH DAY持续两天
任意3-11	D-VAについて	11：00～18：30	水道桥	ハル	触发完“任意3-09”后发生，发生期从3RD DAY到4TH DAY持续两天
必战3-12	东京アンズ前のバトル（2）	12：30～13：30	池袋	ミドリ	触发完“必须3-06”后发生
任意3-13	子供の救出	12：30～16：30	涩谷	宫下公园	
必须3-14	COMPの解析	13：00～14：00	品川	アツロウ	“必战3-12”结束后发生
必须3-15	ヤドリギ探し（1）	13：30～17：00	永田町	ヤドリギの情报を探す	触发完“必须3-14”后发生
必须3-16	ヤドリギ探し（2）	13：30～17：00	水道桥	ヤドリギの情报を探す	触发完“必须3-15”后发生
必须3-17	ヤドリギ探し（3）	13：30～17：00	九段下	ヤドリギの情报を探す	触发完“必须3-16”后发生
任意3-18	托されたCOMP	14：00～18：30	池袋	アツロウ	触发完“任意3-05”后发生，发生期从3RD DAY到4TH DAY持续两天
任战3-19	ドーム球场前のバトル（2）	14：30～16：00	水道桥	ミドリ	
任意3-20	PSE法の真实	14：30～18：30	秋叶原	アツロウ	触发完“任意3-18”后发生，发生期从3RD DAY到6TH DAY持续四天

编号	标题	时间带	地点	选项	备注
任意3-21	ミドリとジャックフロスト	15：00～18：30	新宿	ミドリ	“任战3-19”结束后发生
必战3-22	宫下公园のバトル（2）	15：00～16：00	涩谷	カイドーとホンダ	
必战3-23	武艺馆前のバトル（2）	15：30～16：30	九段下	武艺馆	“必战3-22”结束后发生
任意3-24	ジンの頼み	15：30～18：30	表参道	ジン	触发完“任意3-11”后发生，发生期从3RD DAY到4TH DAY持续两天
任意3-25	特别队の调查	15：30～16：00	永田町	イヅナと？？？	“必战3-23”结束后便不会发生
必战3-26	霞が关のバトル（1）	16：30～17：00	永田町	ヤドリギの情报を探す	“必须3-17”和“必战3-23”同时结束后发生
必战3-27	青山灵园のバトル（3）	17：30～18：00	青山	青山灵园	
必须3-28	ベルの王	18：00～18：30	新宿	？？？	“必战3-27”结束后发生
必须3-29	3RD DAY终了	19：00	涩谷	アツロウとユズ	

战斗讲解

必战3-07 东京（野外音乐堂）

过关报酬：经验值360、金钱210　发生时间：10：00～12：00

胜利条件：击破所有恶魔　败北条件：ハル死亡/我方全灭　出击条件：无

攻略要点1：救助ハル

和1ST DAY中的“必战1-19”一样，这次也要在保证ハル存活的前提下消灭所有敌人。ハル距我方初始位置很远，先派遣一个同时有灵鸟和妖兽的小队直奔ハル的身边，不要在半途的所遇敌人身上浪费行动力。赶到附近后换上女神或妖精类仲魔，为她回血。其他三个小队编入“炎の乱舞”和“冰の乱舞”等技能，针对敌方弱点迅速歼灭。

攻略要点2：特殊好感度选项

如果ハル遭到了恶魔的攻击，且主人公小队是我方角色中第一个攻击该恶魔的，此时会出现竖列的3个影响好感度的选项，不小心选择了第三项会导致ハル的好感度大幅下降，而ハル的好感度过低会导致无法在4TH DAY中说得。为了避免该情况，玩家务必选择第一或第二项，或者干脆不要触发这次选择。

必战3-12 池袋（东洋アンズ前）

过关报酬：经验值400、金钱240　发生时间：12：30～13：30

胜利条件：击破所有恶魔、平民、ミドリ和我方全员逃脱　败北条件：ミドリ死亡/平民死亡/我方全灭　出击条件：无

攻略要点：注意败北条件中的陷阱

ミドリ的战斗能力不错，不用太担心其生存，注意保护平民即可。所有恶魔被击破后ベル・デル就会登场，他的攻击力非常高，且一并增援出的新敌人也能在1～2次攻击里杀掉平民，保险起见消灭第一批恶魔的节奏不要太快，玩家甚至可以故意先留一队不杀，等平民全部逃离后再将其消灭。ベル・デル登场后，我方角色也必须逃离指定地点，败北条件中“我方全灭”指的是当前场上的角色全部死亡，即如果我方有3名角色都顺利逃走了，但留在场上的最后1人死亡，那么也会判定Game Over，所以逃到指定地点后先不要立即选择撤离指令，而是在原地待机，等所有角色都到达指定点再一并撤离。

任战3-19 水道桥（ドーム球场前）

过关报酬：经验值200、金钱0　发生时间：14：30～16：00

胜利条件：击破所有恶魔　败北条件：ミドリの死亡/平民死亡/我方全灭　出击条件：无

攻略要点1：关系ジャアクフロスト加入的战斗

这一战与主线无关，不过关系到邪恶雪人ジャアクフロスト的加入，如果不打穿，以后的カイドー・ナオヤ路线和ジン路线里就无法收得它，当然アツロウ、アマネ、ユズ3条线不受影响。本战结束后触发的“任意3-21”（可查阅前文列表）也要接着完成，勿忘。

攻略要点2：营救

营救ミドリ和平民依然是这一关的中心，这次的敌人非常多，且大多都靠近ミドリ，营救难度直线上升，所以“妖气迅雷”和“飞翔”的仲魔小队至少要准备两队以上。战斗开始后，先让营救小队迅速靠近ミドリ，一旦接近后立即换上回复系仲魔。

必战3-22 涩谷（宫下公园）

过关报酬：经验值410、金钱210　发生时间：15：00～16：00

胜利条件：击破所有恶魔　北条件：カイドー和ホンダ消灭半数以上恶魔/我方全灭败　出击条件：无

攻略要点：与カイドー和ホンダ竞争

本关中的カイドー和ホンダ虽然会帮玩家一同消灭恶魔，但如果他们的击破数超过我方，依然会导致任务失败。场上的敌人一共7个小队，即我方必须抢先击破4队以上。考虑到初始位置，优先击破地图上编号4和5位置的敌人，编号6附近的敌人也暂时不会被カイドー和ホンダ盯上，击破此处附近的敌人即可完成任务，事先为两个小队编入“妖气迅雷”的妖兽便十拿九稳。

必战3-23 九段下（武艺馆前）

过关报酬：经验值450、金钱310　发生时间：15：30～16：30

胜利条件：击破所有信者？→击破所有叛逃者/主人公一行逃脱　败北条件：我方全灭/翔门会信者死亡　出击条件：无

攻略要点1：变化的胜利/败北条件

初始的胜利条件是“击破所有信者？”，待真正的翔门会信者登场后得知他们是叛逃者，胜利条件变为“击破所有叛逃者”。真信者登场后选择“おねがいします”时，胜利条件为“主人公一行逃脱”；选择“最后まで手传うよ”时，追加失败条件翔门会信者死亡。

攻略要点2：偷取技能

敌方在场上共有5个小队，击破3个小队后翔门会信者作为己方增援登场，不过并不由玩家控制，如果玩家事先指定的技能偷取目标还存活，务必要抢在信者之前将其消灭。

必战3-26　永田町（霞が关）

过关报酬：经验值490、金钱330　发生时间：16：30～17：00

胜利条件：击破所有敌人　败北条件：恶魔召唤师被恶魔打倒/我方全灭　出击条件：无

攻略要点：优先打倒恶魔

场上有5队恶魔、3队恶魔召唤师，加上主人公一方分为三个势力。地图非常空旷，三方短兵相接，是一场激烈的消耗战，我方需要配备女神、妖精等拥有长距离回复手段的仲魔。由于恶魔召唤师被恶魔打倒就会败北，而且被我方打倒的恶魔召唤师会作为NPC留在地图上，更容易受到恶魔的袭击，鉴于以上两点，推荐先消灭恶魔一方，然后再打倒恶魔召唤师。

必战3-27 青山（青山灵园）

过关报酬：经验值540、金钱370　发生时间：17：30～18：00

胜利条件：击破ベル・デル　败北条件：主人公死亡　出击条件：无

攻略要点：培养主人公和仲魔

前文已经说过，本战中只有主人公的ヤドリギ能对ベル・デル造成伤害，伤害的大小取决于主人公的综合能力值，因此推荐把主人公的等级练到28以上再来挑战会比较有把握。主人公的小队仲魔建议使用能够攻击两次的鬼神，战斗时仅让主人公攻击，仲魔防御。远处的回复小队配备天使パワー和鬼女ペリ，一边用“天使の血杯”回复小队MP，另一边消耗MP为主人公加血。



4TH DAY

崩坏する理性

流程要点

1.本天开始后ケイスケ离队，而ミドリ会在“必须4-17”后加入。ミドリ除了不会出现在最后的カイド-・ナオヤ路线中，且5TH DAY的“任战5-18”中苍选择不慎会导致其离队外，其他情况都能一直用到最后，能力数值相当不错。ミドリ的加入时间是13：00以后，如果想练级的话推荐等她加入后再开始。

2.如果玩家想在LAST DAY有机会进入ジン路线，就要在这天的11：00以后触发一系列剧情。首先需要完成“任意4-08”~“任意4-12”的剧情，获得アズマ的情报，注意在“任意4-08”中务必要选择“协力しましょうか”，否则就无法触发“任意4-09”了。触发完“4-12”后，通过以下4个事件任选一个传达给ジン：①“任意4-13 ジンへの报告”（发生期为4TH~6TH DAY）；②“任意5-08 メ-ルの返答”（发生期为5TH DAY）；③“任意5-23 ジンの望む世界”（发生期为5TH DAY）；④“必须6-05 アヤのシ-ケンサ-”（发生期为6TH DAY）。推荐选择“任意5-23”，自动传达无需选项；“任意4-13”必须选择“实はアズマって人が”才能传达；“任意5-08”或“必须6-05”则必须选择“アズマを知ってる？”才能传达。

3.说得ハル阻止其自杀。这天的17：00发生关系到ハル生死的事件“任意4-26”，成功获得能阻止其自杀，否则ハル死亡后在LAST DAY就只能选择アツロウ和ユズ路线了。说得ハル时不仅是选项，与其好感度也有必要关系，只要不在前一天的“必战3-07”和“任意3-24”里令好感度下降，问题不大。ハル的3个问题依次回答“そうじゃないよ”、“もっと前から恶魔はいる”、“绝对にやる！”，这样就能成功说得。

4.将マリのバッグ交给カイド-。“必战4-27”结束后，通过“任意4-30”~“任意4-32”这3个主事件可获得マリのバッグ。虽然可以在“任意4-29”里将バッグ还给マリ，但是玩家不能这么做，而要想办法把バッグ交给カイド-，否则在5TH DAY中マリ或ケイスケ中必定有一人死亡。正确的做法如下：首先触发“任意2-23”，同时避开“任意4-29”，然后从以下3个事件中任选其一，将バッグ交给カイド-：①“任意4-15 アヤの调查（カイド-编）”（发生期为4TH~5TH DAY）；②“任意4-33 カイド-の主张”（发生期为4TH~5TH DAY）；③“任意4-34 バッグをカイド-に渡す”（发生期为4TH~5TH DAY）。



主事件列表

编号	标题	时间带	地点	选项	备注
必须4-01	4TH DAY开始	8：30	涩谷	-	
任意2-18	浅草での爆发	9：00~14：00	池袋	ホンダ	发生期从2ND DAY到4TH DAY持续三天
任意2-19	吸血鬼事件	9：00~14：00	神田	ガイド-	不会与“任意4-15”同时出现，发生期从2ND DAY到4TH DAY持续三天
任意2-20	トランシ-バ-	9：00~14：00	秋叶原	ホンダ	触发完“任意2-18”后发生，发生期从2ND DAY到4TH DAY持续三天
任意2-21	カイド-とマリの关系	9：00~14：00	神田	カイド-とマリ	触发完“任意2-19”后发生，不会与“任意4-15”同时出现，发生期从2ND DAY到4TH DAY持续三天
任意2-22	ホンダの正体	9：00~14：00	池袋	ホンダ	触发完“任意2-20”后发生，发生期从2ND DAY到4TH DAY持续三天
任意2-23	幼なじみ（カイド-编）	9：00~14：00	神田	カイド-	触发完“任意2-21”后发生，不会与“任意4-15”同时出现，发生期从2ND DAY到4TH DAY持续三天
任意2-24	幼なじみ（マリ编）	9：00~14：00	神田	マリ	触发完“任意2-21”后发生，发生期从2ND DAY到4TH DAY持续三天
任意3-10	封锁と余命	9：00~12：00	芝公园	アツロウ	触发完“必须3-04”，不会与“任意3-18”、“任意3-20”、“必须4-05”、“必须4-16”中的任何一个同时出现，发生期从3RD DAY到4TH DAY持续两天
任意3-18	托されたCOMP	9：00~14：00	池袋	アツロウ	触发完“任意3-05”后发生，不会与“必须4-05”、“必须4-16”同时出现，发生期从3RD DAY到4TH DAY持续两天
任意3-20	PSE法の真实	9：00~18：30	秋叶原	アツロウ	触发完“任意3-18”后发生，不会与“必须4-05”、“必须4-16”同时出现，发生期从3RD DAY到6TH DAY持续四天
任意3-24	ジンの赖み	15：30~18：30	表参道	ジン	触发完“任意3-11”后发生，发生期从3RD DAY到4TH DAY持续两天
必须4-02	ミドリの恶魔退治	9：00~10：00	池袋	ミドリ	
任意4-03	政府と天使	9：00~19：00	六本木	神秘的な女性と话す	不会推进时间
任意4-04	アマネの理想（1）	9：00~13：00	芝公园	アマネ	
必须4-05	コンテナの物资（2）	9：30~12：00	新宿	アツロウ	触发完“必须4-02”后发生
必须4-06	教祖との会话	10：30~12：00	品川	アズマ	
必战4-07	东洋アンズ前のバトル（3）	11：00~12：00	池袋	ミドリ	
任意4-08	ジンの主张	11：00~18：30	芝公园	ジン	发生期从4TH DAY到5TH DAY持续两天
任意4-09	アヤの调查（1）	11：30~19：00	表参道	アヤの调查をする	在“任意4-08”中选择“协力しましょうか”发生，发生期从4TH DAY到6TH DAY持续三天，不会推进时间
任意4-10	アヤの调查（2）	11：30~19：00	品川	アヤの调查をする	触发完“任意4-09”后发生，发生期从4TH DAY到6TH DAY持续三天，不会推进时间
任意4-11	アヤの调查（3）	11：30~19：00	六本木	アヤの调查をする	触发完“任意4-10”后发生，发生期从4TH DAY到6TH DAY持续三天，不会推进时间
任意4-12	アヤの调查（4）	11：30~19：00	品川	アヤの调查をする	触发完“任意4-11”后发生，发生期从4TH DAY到6TH DAY持续三天，不会推进时间
任意4-13	ジンへの报告	11：30~18：30	表参道	ジン	触发完“任意4-12”后发生，选择“实はアズマって人が”能够向ジン传达情报，发生期从4TH DAY到6TH DAY持续三天
任意4-14	COMP扩大の经路	11：30~18：30	表参道	ジン	触发完“任意4-08”后发生，不会与“任意4-13”同时出现，发生期从4TH DAY到5TH DAY持续两天
任意4-15	アヤの调查（カイド-编）	11：30~18：30	涩谷	カイド-	在“任意4-08”中选择“协力しましょうか”发生，如果进行了“必战4-22”则只有在“必须4-25”才会出现，且不会与“必战4-22”和“任意4-33”同时出现。在“任意4-32”获得マリのバッグ，然后在“任意4-33”中选择了“マリの话をする”时，那么此时选择“マリのバッグを渡す”即可将バッグ交给カイド-。触发了“任意4-12”后则该事件消失，发生期从4TH DAY到5TH DAY持续两天
必须4-16	アツロウの主张	12：30~14：00	涩谷	アツロウ	
必须4-17	ミドリ合流	13：00~14：00	表参道	ミドリ	
任意3-09	ハルの过去	14：30~16：30	九段下	ハル	发生期从3RD DAY到4TH DAY持续两天
任意3-11	D-VAについて	14：30~16：30	水道桥	ハル	触发完“任意3-09”后发生，发生期从3RD DAY到4TH DAY持续两天
必战4-18	チネシティ广场のバトル（2）	14：30~15：30	新宿	神无伎町	
任意4-19	样子のおかしいハル	14：30~16：30	涩谷	ハル	触发完“任意3-24”后发生
任意4-20	アヤの调查（ハル编）	14：30~18：30	表参道	ハル	触发完“任意3-11”、在“任意4-08”中选择“协力しましょうか”时发生，不会在17：00~17：30之间出现。ハル死亡或进行了“任意4-12”后则不会触发，发生期从4TH DAY到5TH DAY持续两天
任意4-21	ナオヤの荷物	14：30~18：30	品川	アズマ	发生期从4TH DAY到5TH DAY持续两天
必战4-22	ド-ム球场前のバトル（3）	15：00~16：30	水道桥	カイド-とホンダ	“必战4-18”结束后发生
必须4-23	ショウジの情报	15：00~16：30	神田	ショウジ	“必战4-18”结束后发生
任意4-24	コンビニ袭击	15：00~18：30	新宿	ショウジ	触发完“必须4-23”后发生
必须4-25	怒るカイド-	16：00~17：30	涩谷	カイド-	“必战4-22”和“必须4-23”结束后发生
任意4-26	ハル说得	17：00~17：30	涩谷	ハル	成功完成说得的话ハル生存，否则死亡
必战4-27	宫下公园のバトル（3）	17：00~18：00	涩谷	マリ	触发完“必须4-25”后发生
必战4-28	武艺馆前のバトル（3）	17：30~18：30	九段下	武艺馆	“必战4-27”结束后发生
任意4-29	神田で待つマリ	17：30~18：30	神田	マリ	“必战4-27”结束后发生，此事件发生后，在5TH DAY必然会导致ケイスケ或マリ死亡，建议不要触发
任意4-30	マリのバッグ探し（1）	17：30~19：00	神田	マリのバッグを探す	“必战4-27”结束后发生，发生期从4TH DAY到5TH DAY持续两天，不会推进时间
任意4-31	マリのバッグ探し（2）	17：30~19：00	秋叶原	マリのバッグを探す	触发完“任意4-30”后发生，发生期从4TH DAY到5TH DAY持续两天，不会推进时间
任意4-32	マリのバッグ探し（3）	17：30~19：00	上野	マリのバッグを探す	触发完“任意4-31”后发生，发生期从4TH DAY到5TH DAY持续两天，不会推进时间
任意4-33	カイド-の主张	17：30~18：30	芝公园	カイド-	“必战4-27”结束后发生，如果进行完了“任意2-23”会出现选项，选择“マリの话をする”。此时若持有“任意4-32”中获得的バッグ，选择“マリのバッグを渡す”就可以将包交给他。发生期从4TH DAY到5TH DAY持续两天

编号	标题	时间带	地点	选项	备注
任意4–34	バッグをカイドーに渡す	18：00～18：30	涩谷	カイドー	在“任意4–32”中获得バッグ，且在“任意4–33”里选择了“マリの话をする”时发生。选择“マリのバッグを渡す”后可以将包交给他，但如果之前在“任意4–33”中已经交了包，那么该任务就不会发生。发生期从4TH DAY到5TH DAY持续两天
必须4–35	4TH DAY终了	19：00	涩谷	アツロウとユズ	

战斗讲解

必战4–07 池袋（东洋アンズ前）

过关报酬：经验值670、金钱410	发生时间：11：00～12：00	
胜利条件：ミドリ逃出/驱散暴徒/暴徒全员逃出/击破所有恶魔	败北条件：ミドリ死亡/暴徒死亡/我方全灭	出击条件：无

攻略要点1：胜利条件选择

本关的胜利条件比较复杂，详细解说见下。

选择“ミドリを逃がす”时	
胜利条件	ミドリ脱出/驱赶暴徒
败北条件	ミドリ死亡/暴徒死亡/我方全灭
选择“暴徒を追い拂う”时	
胜利条件	驱赶暴徒
败北条件	ミドリ死亡/暴徒死亡/我方全灭
ケイスケ出现后，胜败条件变更	
胜利条件	ミドリ脱出/暴徒全部脱出/击破所有恶魔
败北条件	ミドリ死亡/暴徒死亡/我方全灭

攻略要点2：柿子挑软的捏

战斗开始后先攻击暴徒，注意不要打死任何一个。攻击一次后暴徒开始逃跑，之后ケイスケ会召唤出ヤマ登场，脱出地点变更到右下方。左边的两个恶魔小队会对暴徒展开攻击，所以要先派一个小队去吸引火力。ケイスケ和ヤマ只要打死其中任何一个，另外一个都会随之撤退。ヤマ无弱点，攻击力非常高，且拥有多次行动技能“兽の眼光”，一次战斗就可以秒掉我方小队，所以最好击倒ケイスケ。

必战4–18 新宿（チネシティ广场）

过关报酬：经验值720、金钱470	发生时间：14：30～15：30	
胜利条件：击破所有恶魔	败北条件：社员死亡/我方全灭/敌方逃脱（追加）	出击条件：无

攻略要点：优先击破机动力高的敌方小队

营救对象被敌人包围，用神兽的“瞬转の舞”将其转移到我军后方以确保安全。敌方的“S斗气の装束”是一定要习得的技能，以后练级会很方便。敌人还剩一个小队时会向地图上方的两个地点逃跑，派一名成员阻拦其关键道路，保险起见，不要将带有妖兽和灵鸟的敌方小队留到最后。

必战4–22 水道桥（ドーム球场前）

过关报酬：经验值780、金钱520	发生时间：15：00～16：30	
胜利条件：所有市民逃走/击破ガイドー和ホンダ	败北条件：市民死亡/我方全灭	出击条件：无

攻略要点：优先击破カイドー

カイドー小队的攻击力较高，需优先击破，被其攻击的目标要赶快用“瞬转の舞”移到后方。用带有“冰の乱舞”或“マハブフ”的仲魔去攻击カイドー可迅速消灭パズス和ニスロク。敌方的ホンダ拥有“S斗气の装束”，我方要用“怒りの一击”、“绝妙打”等高威力单招方可破防。

必战4–27 涩谷（宫下公园）

过关报酬：经验值850、金钱570	发生时间：17：00～18：00	
胜利条件：击破所有恶魔/マリ逃出	败北条件：マリ死亡/我方全灭	出击条件：无

攻略要点：不要消灭クドラク

吸血鬼クドラク是剧情中的特殊恶魔，该恶魔必须由マリ亲手打倒，否则将会在5TH DAY进化为恐怖的50级，非常棘手，而这一关里我方尚不能使用マリ。因此，本关不要手痒去消灭他，只需专心让マリ逃到指定地点即可，手段依然是“神兽+妖兽”的救援组合，顺便用“咒缚”拖慢クドラク的移动。マリ的HP和攻击力都很高，不会很快死亡。

必战4–28 九段下（武艺馆前）

过关报酬：经验值900、金钱620	发生时间：17：30～18：30	
胜利条件：击破所有警察	败北条件：平民死亡/我方全灭	出击条件：无

攻略要点：使用强力技能快速消灭警察

平民没有地方可以撤退，要想他们不被杀只有尽快消灭所有警察。本关一定要带上魔攻强的仲魔，以对付拥有“S斗气の装束”和“耐物理”两种技能的警察。移动单位时不要过分密集，将所有同伴打散分别盯紧各自目标，对于已经受到警察攻击的平民要赶快使用“瞬转の舞”转移并为其回复HP。

5TH DAY
封锁の真实

流程要点

1.这天务必要触发“任意4–21”和“任意5–11”两个任务，如果没有触发，则LAST DAY中无法进入**アツロウ**和**ユズ**路线。另外“必战5–21”、“任意5–25”、“必须5–26”能大幅提高**イヅナ**和**アマネ**的好感度，推荐完成。

2.12：00以后发生的“任战5–17”、“任战5–18”、“必战5–20”是关系到**マリ**和**ケイスケ**生死存亡的重要事件。在4TH DAY中把**バッグ**交给**カイドー**的话，通过正确的处理可保证两人存活。如果没有交，那么两人中必定会死一个。**マリ**死亡的话将无法加入我方，而**ケイスケ**死亡不仅会导致他个人无法加入我方，且玩家将无法在LAST DAY进入**アツロウ**路线。如果玩家想保证两个人都生存，那么就要先把**バッグ**交给**カイドー**，然后在“任战5–17”中让**マリ**亲手打倒**クドラク**（**マリ**存活）；完成“任战5–18”能保证**ケイスケ**存活，但千万不要去完成“必战5–20”，会导致**ケイスケ**死亡。

3.完成“任战5–18”后，**ケイスケ**和**ミドリ**有可能同时加入，也有可能只加入一人，这取决于玩家的选择。注意如果**ミドリ**没能加入，将无法触发LAST DAY的**カイドー・ナオヤ**路线。想让两人同时加入的话可在对话选项中依次选择“そんなのはダメだ！”、“一绪に行こう”。

4.17：00后能触发“必战5–31”，如果我方能在3次行动之间消灭6个敌方小队，便可获得**ナオヤ**的认可。如果此时得不到认可，会导致进入**カイドー・ナオヤ**线的必要事件“必须6–34”无法触发。



主事件列表

编号	标题	时间带	地点	选项	备注
必须5–01	5TH DAY开始	8：30	涩谷	–	
任意3–20	PSE法の真实	9：00～18：30	秋叶原	アツロウ	触发完“任意3–18”后发生，不会与“任意5–15”同时出现，发生期从3RD DAY到6TH DAY持续四天
任意4–08	ジンの主张	9：00～18：30	芝公园	ジン	不会与“任意5–08”同时出现，发生期从4TH DAY到5TH DAY持续两天
任意4–09	アヤの调查（1）	9：00～18：30	表参道	アヤの调查をする	在“任意4–08”中选择“协力しましょうか”发生，发生期从4TH DAY到6TH DAY持续三天，不会推进时间
任意4–10	アヤの调查（2）	9：00～18：30	品川	アヤの调查をする	触发完“任意4–09”后发生，发生期从4TH DAY到6TH DAY持续三天，不会推进时间
任意4–11	アヤの调查（3）	9：00～18：30	六本木	アヤの调查をする	触发完“任意4–10”后发生，发生期从4TH DAY到6TH DAY持续三天，不会推进时间
任意4–12	アヤの调查（4）	9：00～18：30	品川	アヤの调查をする	触发完“任意4–11”后发生，发生期从4TH DAY到6TH DAY持续三天，不会推进时间
任意4–13	ジンへの报告	9：00～18：30	表参道	ジン	触发完“任意4–12”后发生，选择“实はアズマって人が”能够向ジン传达情报，发生期从4TH DAY到6TH DAY持续三天
任意4–14	COMP扩大の经路	9：00～18：30	表参道	ジン	触发完“任意4–08”后发生，不会与“任意4–13”或“任意5–23”同时出现，发生期从4TH DAY到5TH DAY持续两天
任意4–15	アヤの调查（カイドー编）	9：00～11：30	涩谷	カイドー	在“任意4–08”中选择“协力しましょうか”发生，不会与“任意4–33”同时出现。在“任意4–32”获得マリのバッグ，然后在“任意4–33”中选择了“マリの话をする”时，那么此时选择“マリのバッグを渡す”即可将バッグ交给カイドー。触发了“任意4–12”后则该事件消失，发生期从4TH DAY到5TH DAY持续两天
任意4–20	アヤの调查（ハル编）	9：00～18：30	表参道	ハル	触发完“任意3–11”、在“任意4–08”中选择“协力しましょうか”时发生。ハル死亡或进行了“任意4–12”后则不会触发，发生期从4TH DAY到5TH DAY持续两天
任意4–21	ナオヤの荷物	9：00～18：00	品川	アズマ	发生期从4TH DAY到5TH DAY持续两天
任意4–29	神田で待つマリ	9：00～11：30	神田	マリ	此事件发生后，在5TH DAY必然会导致ケイスケ或マリ死亡，建议不要触发
任意4–30	マリのバッグ探し（1）	9：00～11：30	神田	マリのバッグを探す	发生期从4TH DAY到5TH DAY持续两天，不会推进时间
任意4–31	マリのバッグ探し（2）	9：00～11：30	秋叶原	マリのバッグを探す	触发完“任意4–30”后发生，发生期从4TH DAY到5TH DAY持续两天，不会推进时间

编号	标题	时间带	地点	选项	备注
任意4-32	マリのバッグ探し（3）	9：00～11：30	上野	マリのバッグを探す	触发完"任意4-31"后发生，发生期从4TH DAY到5TH DAY持续两天，不会推进时间
任意4-33	カイドーの主张	9：00～11：30	芝公园	カイドー	如果进行完了"任意2-23"会出现选项，选择"マリの话をする"。此时若持有"任意4-32"中获得的バッグ，选择"マリのバッグを渡す"就可以将包交给他。发生期从4TH DAY到5TH DAY持续两天
任意4-34	バッグをカイドーに渡す	9：00～11：30	涩谷	カイドー	在"任意4-32"中获得バッグ，且在"任意4-33"里选择了"マリの话をする"时发生。选择"マリのバッグを渡す"后可以将包交给他，但如果之前在"任意4-33"中已经交了包，那么该任务就不会发生。发生期从4TH DAY到5TH DAY持续两天
必战5-02	东洋アンズ前のバトル（4）	9：00～11：30	池袋	サンセット通り	
任意5-03	封锁と天使	9：00～19：00	上野	怪しい男と话す	不会推进时间
任意5-04	COMPの流出	9：00～18：30	新宿	ホンダ	
任意5-05	COMPの卖买	9：00～18：30	新宿	神无伎町	触发完"任意4-14"后发生，发生期从5TH DAY到6TH DAY持续两天
必须5-06	ケイスケの暴走	9：00～11：30	秋叶原	ケイスケ	
任意5-07	ヒーローにこだわる理由	9：00～18：30	东京	ミドリ	4TH DAY的晚上回复"本当にヒーローになりたいんだね"给ミドリ的情况下触发，如果"任战5-18"中ミドリ离队或完成了"必战5-20"，那么此事件就会消失。
任意5-08	メールの返答	9：00～18：30	表参道	ジン	4TH DAY的晚上回复"ハルの事を详しく"或"ジンさんの事を详しく"给ジン的情况下触发，如果进行了"任意4-12"，那么可以在此事件里选择"アズマを知ってる？"将情报传达给ジン
任意5-09	アヤの思い出	9：00～18：30	表参道	ハル	触发完"任意4-21"后发生，ハル死亡的情况下无法触发该事件
任意5-10	封锁と喧哗	9：00～14：30	涩谷	アツロウ	不会与"任意3-20"或"任意5-15"同时出现，如果进行了"必战5-21"那么此事件消失
任意5-11	荷物の受け取り	9：00～18：30	品川	アズマ	触发完"任意4-21"后发生
必须5-12	アマネの内に宿しもの	9：00～11：30	品川	アマネと教祖	
任意5-13	ミドリと友たち	9：00～18：30	池袋	ミドリ	触发完"任意5-07"后发生，如果"任战5-18"中ミドリ离队或完成了"必战5-20"，那么此事件就会消失。发生期从5TH DAY到6TH DAY持续两天
任意5-14	COMPを广める者	9：00～18：30	新宿	ショウジ	触发完"任意5-05"后发生，不会与"任意5-22"同时出现，发生期从5TH DAY到6TH DAY持续两天
任意5-15	资料の解读	9：00～18：30	秋叶原	アツロウ	触发完"任意5-11"后发生，发生期从5TH DAY到6TH DAY持续两天
任意5-16	ホンダの苛立ち	9：00～18：30	东京	ホンダ	不会与"任意5-04"同时出现，发生期从5TH DAY到6TH DAY持续两天
任战5-17	武艺馆前のバトル（4）	12：00～12：30	九段下	マリ	进行完"5-18"后该战斗消失
任战5-18	芝公园のバトル（1）	12：00～12：30（13：00～13：30）	芝公园	ケイスケ	一般是在12：00～12：30间发生，且进行了"任战5-17"后消失；但如果已将バッグ交给マリ，则发生时间改为13：00～13：30，且即使进行了"任战5-17"也不会消失
任意5-19	ケイスケの过去	12：30～18：30	秋叶原	ケイスケ	在"任战5-18"中将ケイスケ收为同伴的情况下发生，发生期从5TH DAY到6TH DAY持续两天
必战5-20	东京タワー下のバトル（3）	13：00～13：30（14：00～14：30）	芝公园	カイドーとケイスケ	一般是在13：00～13：30间发生，且进行了"任战5-18"后消失；但如果已将バッグ交给マリ，则发生时间改为14：00～14：30，且进行了"任战5-18"后也会消失
必战5-21	赤坂トンネルのバトル（2）	14：00～15：00	赤坂	イヅナと伏见	"任战5-18"或"必战5-20"结束后发生
任意5-22	ショウジからの情报	14：30～18：30	池袋	ショウジ	"必战5-21"结束后发生，发生期从5TH DAY到6TH DAY持续两天
任意5-23	ジンの望む世界	14：30～18：30	表参道	ジン	触发完"任意4-08"后发生，如果完成"任意4-12"，那么可以在该事件里将アズマ的情报传达给ジン
必须5-24	归りたいユズ（1）	14：30～18：30	涩谷	ユズ	"必战5-21"结束后发生
任意5-25	ベル・ベリトと翔门会	14：30～18：30	赤坂	イヅナ	"必战5-21"结束后发生，发生期从5TH DAY到6TH DAY持续两天
必须5-26	アマネの忠告	14：30～17：30	六本木	アマネ	"必战5-21"结束后发生
必战5-27	ドーム球场前のバトル（4）	15：00～17：30	水道桥	カイドーとミドリ	在"任战5-18"中ミドリ离队、且"必战5-21"结束后发生
必须5-28	COMP开发の经验	15：00～18：00	品川	翔门会施设	触发完"必须5-26"后发生
必战5-29	宫下公园のバトル（4）	15：30～18：00	涩谷	宫下公园	如果"任战5-18"中ミドリ离了队，那么就要在"必战5-27"结束后发生
任意5-30	归りたいユズ（1）	16：00～18：30	芝公园	ユズ	触发完"必须5-24"且ハル死亡时发生，发生期从5TH DAY到6TH DAY持续两天
必战5-31	霞が关のバトル（2）	17：30～18：30	永田町	ナオヤ	"必须5-28"和"必战5-29"结束后发生
必须5-32	5TH DAY终了	19：00	涩谷	アツロウとユズ	

战斗讲解

必战5-02 池袋（东洋アンズ前）

过关报酬：经验值1050、金钱680	发生时间：9：00～11：30	
胜利条件：击破所有自卫队员	败北条件：我方全灭/自卫队员逃脱	出击条件：无

攻略要点1：以魔攻中心调整小队

本关的所有自卫队员都有"耐物理"的被动技能，且敌方恶魔中也有对物理耐性很高的ハヌマーン，因此我方的仲魔要以魔法攻击为主，敌方的弱点为火炎和冲击。觉得这关比较困难可到赤坂的自由战斗练一下级，主人公38级以上时能合出魔神オーディン，31级的ケツアルカトル有很强的物理耐性，配合"觉悟の挑发"以及队长的先制技能"S斗气の装束"能成为很好的肉盾，但记得合体时给它继承一个"耐电击"。

攻略要点2：优先击破距离逃脱点近的敌人

敌方还剩两个小队时败北条件追加"自卫队员逃脱"，如果让他们逃到左和下两个指定地点就会战斗失败，因此要优先解决左下方的敌人。

任战5-17 九段下（武艺馆前）

过关报酬：经验值1200、金钱800	发生时间：12：00～12：30	
胜利条件：击破所有恶魔	败北条件：我方全灭/カイドー死亡/マリ死亡	出击条件：无

攻略要点1：包（バッグ）的下落影响败北条件

根据玩家之前行动的不同，本战的败北条件会有下面三种变化：1.如果没有找到バッグ，败北条件为"我方全灭/カイドー死亡"；2.找到バッグ并交给了マリ，败北条件为"我方全灭/マリ死亡"；3.找到バッグ并交给了カイドー，败北条件为"我方全灭/マリ死亡/カイドー死亡"。

攻略要点2：先包围クドラク，再击退敌人

クドラク从第二回合开始就会逃跑，并且连续行动两次，一旦放任其逃跑就再也追不上了。开始先让主人公带上两匹邪龙ヤム，自动技能装备"石化追加"，配置在距离クドラク最近的格子上。让ユズ或ミドリ装备"炎の乱舞"，自动技能装备上"耐物理"和"耐冰结"，并带领一个妖兽+拥有"炎の乱舞"的任意仲魔。

准备工作做好后，先将主人公移动到紧贴クドラク左边的格子上，使用物理攻击和ヤム的"ペトラレイ"努力让クドラク石化，此时最好存档，以防止石化后的クドラク被物理攻击秒杀，如果秒杀掉了立刻读档重来。第一回合没有石化成功也不要紧，下面让妖兽小队以"妖气迅雷"拦住クドラク右边的退路，并使用"炎の乱舞"攻击它，千万不要打死，总之最后一击要留给マリ完成。接着マリ会行动到クドラク的左侧，这样クドラク就被完全卡死，不能动弹了。另外两名队员负责为マリ回复HP，并排除其他杂鱼的干扰。如此反复几个回合，直到クドラク被石化，这样マリ就可以毫无危险地攻击了。

任战5-18 芝公园（芝公园）

过关报酬：经验值1130、金钱740	发生时间：12：00～12：30（13：00～13：30）	
胜利条件：击破ヤマ	败北条件：ケイスケ、平民、警察死亡/我方全灭/警察带着COMP逃离	出击条件：アツロウ必须出击

攻略要点1：不要让ミドリ离队

见到ケイスケ后如果选择"この场はごまかそう"和"だからって友达と战うのか？"可避免战斗，但会导致ミドリ离队，所以要选择"そんなのはダメだ！"

攻略要点2：攻略ヤマ

ヤマ能以"火炎激化"和"魔力觉醒"大幅提升其火炎魔法的威力，连发之下甚至能秒杀我方小队。与它战斗时先给队伍中安排一个邪龙或邪神，以远距离冰结魔法白赚其血量，"冰の乱舞"或"岚の乱舞"连续攻击3～4次就能将其消灭了。

必战5-20 芝公园（东京タワー下）

过关报酬：经验值1130、金钱680	发生时间：13：00～13：30（14：00～14：30）	
胜利条件：击破カイドー	败北条件：我方全灭	出击条件：アツロウ必须出击

攻略要点：先打倒パズス

本关的敌人惧怕电击和冰结系，虽说打倒カイドー就能获胜，但打倒パズス便能解禁其合体，建议优先击破它。擅长魔攻的ユズ或ミドリ使用"冰の乱舞"、"冰结强化"加上先制技"S烈攻の秘法"可轻松取胜。

必战5-27 水道桥（ドーム球场前）

过关报酬：经验值1350、金钱920	发生时间：15：00～17：30	
胜利条件：击破カイドー和ミドリ	败北条件：ケイスケ死亡/我方全灭	出击条件：ケイスケ必须出击

攻略要点1：本关触发条件

之前在"任战5-18"中如果发生了ミドリ离队的剧情，这场战斗才会触发。

攻略要点2：挑选魔攻强的仲魔

除了邪神パズス和邪鬼ジャアクフロスト外，其他的敌人都很好对付。不过本关敌人的弱点较为分散，擅长各种属性的仲魔都要带上若干。ジャアクフロスト没有弱点，且反射火、冰属性，自身的マハブフ和ブフダイン魔法相当具有威胁性，不要忘记装备"耐冰结"或"冰结无效"。

6TH DAY
决断の刻

流程要点

1.这天的上午能让マリ和ジャアクフロスト加入队伍，方法是触发“任意6-04”以及完成“任战6-08”。注意必须在“任意6-04”中选择“良く考えてからならね”，在“任战6-08”中选择“恶魔を助ける”才能让他们加入。另外，如果在前几天都没有将アズマ的情报告知ジン，那么一定要在“必须6-05”中选择“アズマを知ってる？”，这是最后的机会了。

2.这一天的夜晚会进入路线分歧，而进入各条路线的“任意”类主事件都集中在12：00以后，如果玩家想一次开启所有路线，就必须全部触发，加上其他的必须时间和必须战斗，时间非常紧张。右边是与分歧相关的主要事件（进入ユズ路线无条件必定发生），注意除了アツロウ和ユズ线外，其他路线都建立在ハル存活的情况下方可成立。

事件名	时间带	关联分歧事件
任意6-11	12：00～18：30	决断（ナオヤ）
任意6-12	12：00～18：30	决断（アツロウ）
任战6-16	12：00～12：30	决断（ジン）
任意6-20	13：00～18：00	决断（カイドー）
任意6-21	13：00～18：30	决断（アマネ）
任意6-23	13：30～18：30	决断（カイドー）
任意6-24	13：30～18：00	决断（ジン）
任意6-25	14：00～18：30	决断（カイドー）

3.注意在事件“必须6-18”中必须选择“手伝うよ”，否则无法进入ジン路线；而在事件“任意6-20”中的第一个问题则要选择“全く同感だ”，如果不小心选择了“……”，还有在接下来的第二个问题中选择“道德心などない”的补救手段，否则将无法进入カイドー・ナオヤ路线。

主事件列表

编号	标题	时间带	地点	选项	备注
必须6-01	6TH DAY开始	8：30	涩谷	–	
任意3-20	PSE法の真实	9：00～18：30	秋叶原	アツロウ	触发完“任意3-18”后发生，不会与“任意5-15”或“任意6-12”同时出现，发生期从3RD DAY到6TH DAY持续四天
任意4-09	アヤの调查（1）	9：00～11：00	表参道	アヤの调查をする	在“任意4-08”中选择“协力しましょうか”发生，发生期从4TH DAY到6TH DAY持续三天，不会推进时间
任意4-10	アヤの调查（2）	9：00～11：00	品川	アヤの调查をする	触发完“任意4-09”后发生，发生期从4TH DAY到6TH DAY持续三天，不会推进时间
任意4-11	アヤの调查（3）	9：00～11：00	六本木	アヤの调查をする	触发完“任意4-10”后发生，发生期从4TH DAY到6TH DAY持续三天，不会推进时间
任意4-12	アヤの调查（4）	9：00～11：00	品川	アヤの调查をする	触发完“任意4-11”后发生，发生期从4TH DAY到6TH DAY持续三天，不会推进时间
任意5-05	COMPの卖买	9：00～11：30	新宿	神无伎町	触发完“任意4-14”后发生，发生期从5TH DAY到6TH DAY持续两天
任意5-07	ヒ-ロ-にこだわる理由	9：00～18：30	东京	ミドリ	4TH DAY的晚上回复“本当にヒ-ロ-になりたいんだね”给ミドリ的情况下触发，如果“任战5-18”中ミドリ离队或完成了“必战5-20”，那么此事件就会消失。
任意5-13	ミドリと友たち	9：00～18：30	池袋	ミドリ	触发完“任意5-07”后发生，如果“任战5-18”中ミドリ离队或完成了“必战5-20”，那么此事件就会消失。发生期从5TH DAY到6TH DAY持续两天
任意5-15	资料の解读	9：00～11：30	秋叶原	アツロウ	触发完“任意5-11”后发生，发生期从5TH DAY到6TH DAY持续两天
任意5-19	ケイスケの过去	9：00～18：30	秋叶原	ケイスケ	在“任战5-18”中将ケイスケ收为同伴的情况下发生，发生期从5TH DAY到6TH DAY持续两天
任意5-22	ショウジからの情报	9：00～18：30	池袋	ショウジ	“必战5-21”结束后发生，发生期从5TH DAY到6TH DAY持续两天
任意5-25	ベル・ベリトと翔门会	9：00	赤坂	イヅナ	发生期从5TH DAY到6TH DAY持续两天
任意6-02	赤い空	9：00～11：30	池袋	ホンダ	
任意6-03	ショウジの先辈	9：00～18：30	神田	ショウジ	触发完“任意5-22”后发生，不会与“任意5-14”或“必须6-19”同时出现
任意6-04	マリのお礼	9：00～18：30	神田	マリ	只有在5TH DAY的“任战5-17”中让マリ亲手打倒クドラク的情况下才会发生

必战5-29 涩谷（宫下公园）

过关报酬：经验值1450、金钱960	发生时间：15：30～18：00	
胜利条件：击破所有恶魔、击破恶魔召唤使并取得COMP	败北条件：平民死亡/我方全灭	出击条件：无

攻略要点：以“妖气迅雷”保护平民

这关敌人携带的技能不错，可盗取“S魔道结界・阴”、“电击激化”、“冰结激化”、“ザンダイン”技能。恶魔召唤师不难对付，不过为了保证平民的安全，建议先以妖兽小队前去吸引其注意。敌方的恶魔中的幻魔小队会直接跳跃到上一层攻击平民，可以用“妖兽+幻魔”的组合追击，己方没有强力幻魔时也可让女神小队去回复平民的HP。将恶魔召唤师消灭一次后敌方增援出现在右下方，依然以“妖兽+幻魔”去追击可很快解决战斗。

必战5-31 永田町（霞が关）

过关报酬：经验值1520、金钱1020	发生时间：17：30～18：30	
胜利条件：击破所有恶魔	败北条件：我方全灭	出击条件：无

攻略要点1：得到ナオヤ的认可

敌方共有7个小队，我方在主人公3次行动的期间内消灭6个小队以上时，能得到ナオヤ的认可，这关系到LAST DAY中的路线开启。确保快速解决的办法是以”妖兽+强力仲魔“（如魔王ヘカ-テ、幻魔ク-・フ-リン、魔神オ-ディン、邪神パズス等）快速赶到远处仲魔的跟前，保证在一个对攻回合内消灭一个小队。如果仲魔不够强，也可以放弃妖兽，使用“强力仲魔+邪神/邪龙”的远程组合弥补移动力的缺陷。

攻略要点2：推迟主人公的行动顺序

本作中，各小队采取的行动会影响到接下来的行动次序，这一关为了能得到ナオヤ的认可，显然是让主人公的行动顺序越延后越好，这样可以在他行动3次的期间内更快地让我方其他小队击破敌人。首次行动时，主人公要带上两只回复系仲魔，在攻击完敌人后再对我方其他小队进行补给，这样就能大大推迟下次行动的次序。

编号	标题	时间带	地点	选项	备注
必须6-05	アヤのシーケンサー	9：00～11：30	表参道	ジン	在触发完“任意4-12”后，在该事件中选择“アズマを知ってる？”可将アズマ的情报告诉ジン
必战6-06	霞が关のバトル（3）	9：00～11：30	永田町	污染地域	
必须6-07	アマネの理想（2）	9：00～11：30	芝公园	アマネ	
任意4-13	ジンへの报告	9：00～11：30	表参道	ジン	触发完“任意4-12”后发生，选择“实はアズマつて人が”能够向ジン传达情报，不会与”必须6-05“同时出现，发生期从4TH DAY到6TH DAY持续三天
任意5-14	COMPを广める者	9：00～18：30	新宿	ショウジ	触发完“任意5-05”后发生，不会与“任意5-22”、“任意6-03”或“必须6-19”同时出现。注意到了下午后，即使不触发“任意5-05”也会发生，发生期从5TH DAY到6TH DAY持续两天
任意5-16	ホンダの苛立ち	9：00～16：00	东京	ホンダ	不会与“任意6-02”同时出现，发生期从5TH DAY到6TH DAY持续两天
任战6-08	チネシティ广场のバトル（3）	9：30～13：30	新宿	？？？	“任意3-21”和“必战6-06”结束后发生
必须6-09	ジコクテンを倒した理由	9：30～11：30	品川	イヅナ	
必战6-10	ドーム球场前のバトル（5）	12：00～16：00	水道桥	东京ドーム	
任意6-11	ナオヤの诱い	12：00～18：30	青山	ナオヤ	ハル生存的情况下，避开“必战5-27”并在“必战5-31”中获得ナオヤ的认同后发生
任意6-12	アツロウの未来	12：00～18：30	涩谷	アツロウ	
必须6-13	カイドーへのフオロー	12：00～16：00	涩谷	カイドー	完成“必战5-27”后则无法触发
必须6-14	不思议なふたり	12：00～16：00	涩谷	カイドーとミドリ	完成“必战5-27”后触发
必须6-15	イザ・ベルの情报	12：00～15：30	永田町	イヅナ	
任战6-16	ヒルズ前のバトル（1）	12：00～12：30	六本木	ジンとアズマ	只要在“任意4-13”/“任意5-08”/“任意5-23”/“必须6-05”的任何一个事件中将アズマ的情报告诉ジン后即可触发
必须6-17	ベル・ゼブブ	13：00～16：00	新宿	？？？	触发完“必须6-15”后发生
必须6-18	ジンの迷い（1）	13：00～16：00	表参道	ジン	“任战6-16”结束后发生
必须6-19	ジンの死亡报告	13：00～16：00	表参道	ショウジ	满足了“任战6-16”的触发条件却没有完成此战后触发
任意6-20	カイドーの野望（1）	13：00～18：00	涩谷	カイドー	ハル生存的情况下，触发完“必须6-13”且カイドー的好感度在34以上时发生
任意6-21	アマネの愿い	13：00～18：30	芝公园	アマネ	ハル生存的情况下，触发完“必须6-15”后发生，不会与“任意6-24”同时出现
任意6-22	サーバーの场所	13：00～18：30	芝公园	アマネ	ハル死亡的情况下，触发完“任意5-15”和“任意6-12”后发生，不会与“任意6-24”同时出现
任意6-23	カイドーの野望（2）	13：30～18：30	品川	翔门会施设	在“任意6-20”中选择“全く同感だ”或“道德心などない”时发生
任意6-24	ジンの迷い（2）	13：30～18：00	品川	ジンとアマネ	“任战6-16”和“必须6-18”结束后发生。ハル生存的情况下，完成“任意5-15”可与アマネ交换服务器情报
任意6-25	カイドーの野望（3）	14：00～18：30	涩谷	カイドー	触发完“任意6-23”后发生
任意5-30	归りたいユズ（2）	16：00～18：30	芝公园	ユズ	触发完“必须5-24”且ハル死亡时发生，不会与“任意6-29”同时出现，发生期从5TH DAY到6TH DAY持续两天
必战6-26	上野驿前のバトル	16：30～18：00	上野	ホンダ	
任意6-27	天使の忠告	16：30～18：30	芝公园	芝公园	完成“任意6-21”后且アマネ的好感度在35以上时发生
任意6-28	ホンダの赖み	17：00～18：30	新宿	ホンダと？？？	“必战6-26”结束后发生，不会与“必战6-30”或“必须6-31”同时出现
任意6-29	ユズの不安	17：00～18：00	涩谷	ユズ	“必战6-26”结束后发生
必战6-30	野外音乐堂のバトル（2）	18：00～18：30	东京	ハルと？？？	ハル生存的情况下，“必战6-26”结束后发生
必须6-31	失なつた资格	18：00～18：30	东京	？？？	ハル死亡的情况下，“必战6-26”结束后发生
任战6-32	东京タワ-下のバトル（4）	18：30	芝公园	东京タワー	
必须6-33	6TH DAY终了	19：00	涩谷	アツロウとユズ	

战斗讲解

必战6-06 永田町（霞が关）

过关报酬：经验值1600	发生时间：9：00～11：30	
胜利条件：击破所有自卫队员和恶魔	败北条件：自卫队员逃走/我方全灭	出击条件：无

攻略要点：看准敌人的逃脱方向

稍微不小心就会让自卫队员逃走，建议我方两队携带妖兽，两队携带神兽，先以妖兽队快速接近对方攻击一次，接着神兽队使用“瞬转の舞”与贴近敌人的妖兽队交换位置，以便在原地连续攻击两次。注意脱逃地点位于左侧和下方，攻击时要以小队卡住对方的去路。敌方的指挥官小队会向地上扔出两个COMP并逃跑，需要用“咒缚”限制其行动，优先将其击破后再走到COMP上使用“拾う”指令可让该增援点消失。

任战6-08 新宿（チネシティ广场）

过关报酬：经验值780、金钱10	发生时间：9：30～11：30	
胜利条件：击破所有恶魔or人类	败北条件：恶魔逃亡/平民死亡/恶魔小队死亡/我方全灭	出击条件：ミドリ必须出击

攻略要点1：触发条件和胜败条件变化

如果在3TH DAY时发生了翠和雪人的事件，那么当前这个时间段就会在新宿看到名为“？？？”的战斗，该战斗关系到ジャアクフロスト的加入，请务必完成。战斗开始前选择“恶魔を追い拂う”时，胜利条件为“击破所有恶魔”，败北条件为“恶魔逃亡/平民死亡/我方全灭”；选择“恶魔を助ける”时，胜利条件为“击破所有人类”，败北条件为“恶魔小队死亡/我方全灭”。

攻略要点2：建议选择“恶魔を助ける”

本关的恶魔小队共有4个，除了ジャアクフロスト外其他3队都没有生命危险，可以不用理会。小队仅有一名成员的ジャアクフロスト很脆弱，被连续攻击两次就会死亡，要以女神为其恢复HP。对方一名警察拥有“S绝一门・物理”技能，另一名物理无效，需要注意。邪神アバドン只有物理是弱点，其他5种属性均有耐性，但S绝一门・物理会导致战斗中的第一轮物理攻击无效，所以还是以魔法击破。

必战6-10 水道桥（ドーム球场前）

过关报酬：经验值1780、金钱1180	发生时间：12：00～16：00	
胜利条件：击破所有恶魔召唤师	败北条件：我方全灭	出击条件：无

攻略要点：确认双方动向

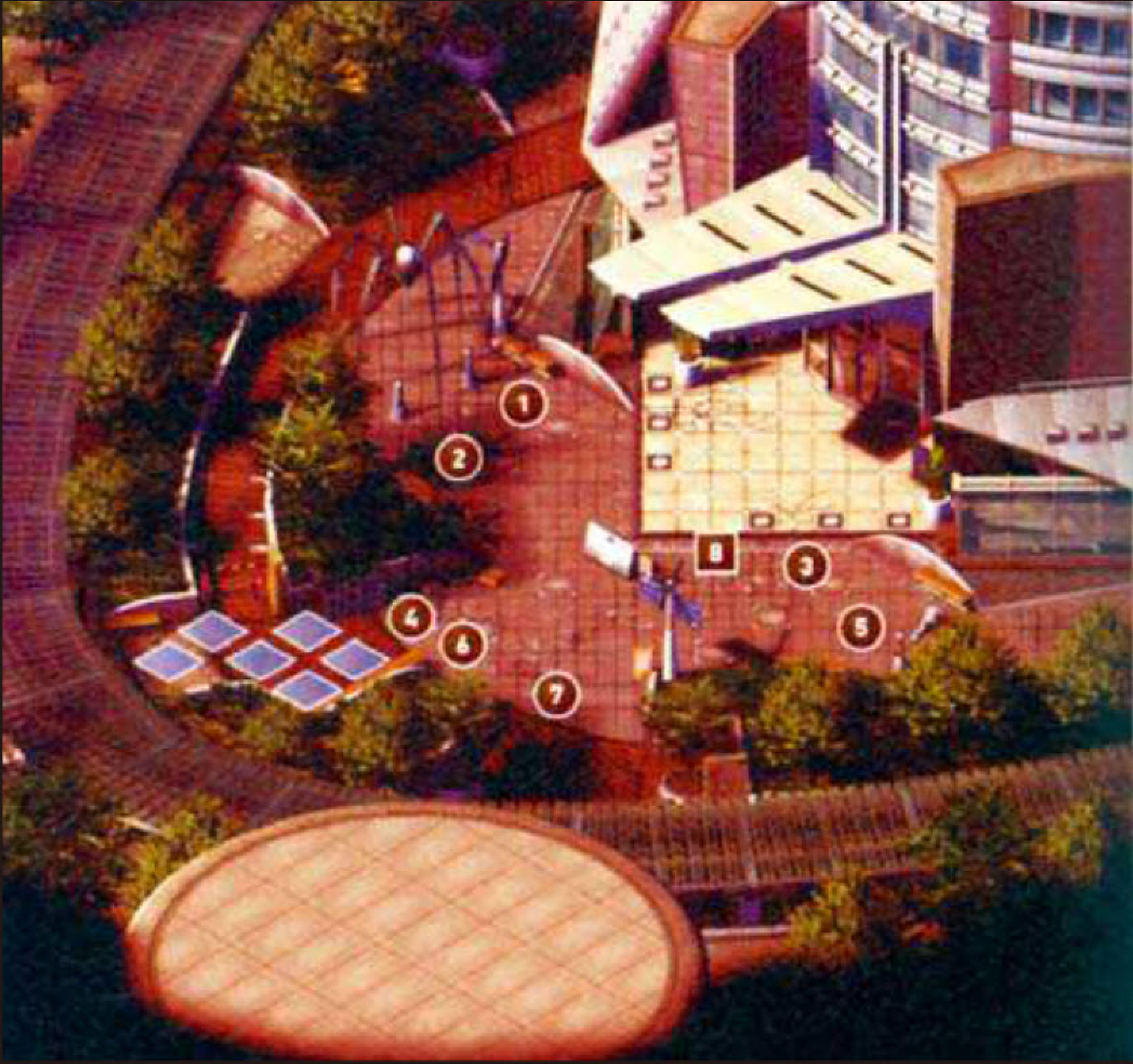
本关的可学习技能很多，白领组与极道组之间会互殴，白领组很容易被极道组打死，所以盗取技能的目标都设在极道组组员身上比较保险。敌方人数多，且ベルセルク的“食いしばり”和“圣骑士の精神”比较烦人，先用石化攻击封锁其行动，再击破对方小队长。

任战6-16 六本木（ヒルズ前）

过关报酬：经验值820、金钱0	发生时间：12：00～12：30	
胜利条件：击破所有恶魔	败北条件：ジン死亡/我方全灭	出击条件：无

攻略要点：优先击破靠近ジン的敌人

因为ジン很强，不用担心他被敌人打死。不过本关值得盗取的技能非常多，开始可以让配有幻魔クーフーリン的小队直接去和ジン抢敌人，以免携带了技能的敌人被其杀死。后期与アズマ作战时务必要在其附近配备两个以上的小队，待机一次积蓄行动力，再一举消灭他。



必战6-26 上野（上野驿前）

过关报酬：经验值1880	发生时间：16：30～18：00	
胜利条件：击破所有恶魔/天使/恶魔和天使	败北条件：我方全灭	出击条件：无

攻略要点1：确认胜利条件

本战较为复杂，根据开始主人公的选择，胜败条件分为如下。

选择“天使に协力する”时	
胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	天使全灭/恶魔召唤者被杀/我方全灭
选择“恶魔に协力する”时	
胜利条件	击破所有天使
败北条件	恶魔召唤者被杀/我方全灭
选择“人间のために两方倒す”以及“两方を倒す”时	
胜利条件	击破所有天使和恶魔
败北条件	恶魔召唤者被杀/我方全灭

攻略要点2：回避BAD ENDING

打倒3队敌人后出现选项，如果选择“オレたちも出よう”后再选“それでも逃げるよ”，那么会进入BAD ENDING。而选择“谁も逃がしちゃダメだ！”或“オレたちも出よう”后再选“やっぱりダメだよね”时，败北条件会加入“平民逃脱或平民被杀”。

攻略要点3.与恶魔和天使两方为敌的战斗方法

迄今为止最棘手的一战，特别是选择同时以天使、恶魔两个阵营为敌时，一面应付对方的高攻击输出，另一方面还要防止ホンダ组的两人逃跑。较为简单的办法是放任天使和恶魔交战，我方队员堵住逃亡地点前的缺口，地形可以帮忙不让ホンダ逃跑，因为不能消灭ホンダ，所以前提是堵住缺口的小队要经打。想要硬碰尤其是跟恶魔势力硬碰，就得多做一些准备。恶魔势力均以火系魔法主攻，尤其它们拥有火炎强化和火炎激化，就算我方耐性很高也难以坚持。这时建议让ユズ或ミドリ装备上“物理无效”、“盟主の精神”、“S绝一门・火炎”三种技能，小队以电击魔法主攻。通往逃出口有两个地形缺口，上面的缺口被天使堵住，不用担心，我方另要派一个人堵住下方缺口，仲魔选择耐电击或电击无效的恶魔，小队长装备“S绝一门・电击”，受到ホンダ攻击时防御即可。

必战6-30 东京（野外音乐堂）

过关报酬：经验值2100、金钱1360	发生时间：18：00～18：30	
胜利条件：击破ベル・イアル	败北条件：ハル死亡/我方全灭	出击条件：无

攻略要点1：知己知彼

ベル・イアル的强度相比之前的BOSS飙升一个等级，玩家要掌握其3点威胁：①HP高达2850，物理攻击附带“贯通”（即除了“物理反击”外所有物理防御系技能都对其无效），即便没有附加回合也能在一次战斗中行动3次，マハラギダイン对无火焰耐性的仲魔基本一击必杀，且每次战斗完毕后自动回复285HP。②BOSS的HP掉到一半以下时会发动全屏地图炮“ソドムの葬火”，之后BOSS每3次行动后就会释放一次“ソドムの葬火”，以ハル的HP挨上3次足以致命。③地图障碍物多，BOSS的行动路线基本上是一条直线，我方无法对其进行3人以上的夹击。

攻略要点2：活用远距离攻击

没有练级的玩家一定要做好事前准备工作：在此战前的自由战斗中凹出先制技能“S绝一门・火炎”的角色技能给主人公装备，并拥有两只携带“冰の乱舞”的魔法系仲魔（最好是一只女神族仲魔+魔王ヘカーテ）；实在没有也可以“火炎无效”退而求其次，但这样一来仲魔也要另行附加“火炎无效”。主人公装备“S绝一门・火炎”、“盟主の精神”、“物理反射”、“冰结激化”、“冰の乱舞”、“吸魔”，战前没有物理反射也不要紧，但一定要记得从本关的鬼女身上现偷现用，该技能是锁定胜局的关键。将其标记为小队1。给魔力数值较高的角色装备ジオダイン以及“电击强化”或“电击激化”，携带拥有电击魔法和冲击的仲魔，标记为小队2，负责解决敌方堕天使デカラビア以及随后拥有回复HP技能的妖精ヴィヴィアン。

除此之外的两个小队主要分别负责回复ハル和小队1的HP，并及时复活死去的角色和恶魔，为确保效率，建议回复ハル的小队使用“女神+幻魔/灵鸟”的组队方式，而援护主人公的小队可以采用“邪龙/邪神+女神”的组队方式，可额外向BOSS输出远程攻击。

战斗开始后，让小队2向左上方走，以电击击破所有堕天使率领的小队，消灭杂兵后停留在西南位置以应付之后的增援。小队1从右边前进，以之前所说的技能配置，该小队对于BOSS来说是无敌的，因为有“盟主の精神”和“物理反射”外加限制住了BOSS的火魔法，它无论如何都打不死任一队员。不过依然要以回复小队跟着主人公，以应付之后的“ソドムの葬火”。

LAST DAY

静かなる革命（アツロウ路线）
圣者の国（アマネ路线）
万魔の王（カイド-・ナオヤ路线）
希望の歌（ジン路线）
逃亡の果てに（ユズ路线）

流程要点

1.不管进入哪条路线，都是一路战斗直通关底，没有分歧。3DS版为ユズ路线、ナオヤ・カイド－路线和アマネ路线各追加了8TH DAY的内容，其余的アツロウ和ジン则没有关卡追加要素。

2.仲魔等级建议提升到45以上，其中攻击型6只左右，回复型4只左右，被动技能最好有“物理反射”和“全门耐性”，攻击手段除了各属性的乱舞和增幅被动技外，也可配备万能系的“万魔の乱舞”、“吸魔”（强力推荐），物理可使用“デスバウンド”，并辅以“贯通”、“物理激化”。



アツロウ路线主事件列表

编号	标题	时间带	地点	选项	备注
必须7–01	LAST DAY开始（1）	8：30	涩谷	–	
必战7–02	青山灵园のバトル（4）	9：00	青山	ナオヤ	
必须7–03	伏见との交涉（1）	9：30	赤坂	イヅナと伏见	
必须7–04	レミエルの助言	10：00	芝公园	アマネ	
必战7–05	卫国寺のバトル（2）	10：30	池袋	卫国寺	
必战7–06	千岳寺のバトル	11：00	品川	千岳寺	
必须7–07	作业状况の确认	11：30	青山	ナオヤ	
必战7–08	ヒルズ前のバトル（2）	12：00	六本木	六本木ヒルズ	
必战7–09	ヒルズ最上阶のバトル（1）	12：30	六本木	教祖	该战斗推进1小时时间
必战7–10	サ–バ–ル–ムのバトル	13：30	最上阶	バ・ベル召唤	

アマネ路线主事件列表

编号	标题	时间带	地点	选项	备注
必须7–11	LAST DAY开始（2）	8：30	涩谷	–	
必战7–12	カルネジアン庭园のバトル	9：00	涩谷	アマネ	
必战7–05	卫国寺のバトル（2）	9：30	池袋	卫国寺	
必战7–06	千岳寺のバトル	10：00	品川	千岳寺	
必战7–08	ヒルズ前のバトル（2）	10：30	六本木	六本木ヒルズ	
必战7–09	ヒルズ最上阶のバトル（1）	11：00	六本木	教祖	该战斗推进1小时时间
必战7–13	ヒルズ最上阶のバトル（2）	12：00	最上阶	ナオヤ	
必战7–10	サ–バ–ル–ムのバトル	13：30	最上阶	バ・ベル召唤	

カイド–・ナオヤ路线主事件列表

编号	标题	时间带	地点	选项	备注
必须7–14	LAST DAY开始（3）	8：30	涩谷	–	
必战7–15	芝公园のバトル（2）	9：00	芝公园	アマネ	
必战7–12	カルネジアン庭园のバトル	9：30	永田町	国会议事堂	
必战7–05	卫国寺のバトル（2）	10：00	池袋	卫国寺	
必战7–06	千岳寺のバトル	10：30	品川	千岳寺	
必须7–16	伏见との交涉（2）	11：00	赤坂	イヅナと伏见	
必战7–08	ヒルズ前のバトル（2）	11：30	六本木	六本木ヒルズ	
必战7–17	ヒルズ前のバトル（3）	12：00	六本木	六本木ヒルズ	
必战7–09	ヒルズ最上阶のバトル（1）	12：30	六本木	教祖	该战斗推进1小时时间
必战7–10	サ–バ–ル–ムのバトル	13：30	最上阶	バ・ベル召唤	

ジン路线主事件列表

编号	标题	时间带	地点	选项	备注
必须7–18	LAST DAY开始（4）	8：30	涩谷	–	
必须7–19	ハルの歌の确认	9：00	九段下	ハル	
必须7–20	アマネの协力	9：30	芝公园	アマネ	
必战7–12	カルネジアン庭园のバトル	10：00	芝公园	アマネ	
必战7–05	卫国寺のバトル（2）	10：30	池袋	卫国寺	
必战7–06	千岳寺のバトル	11：00	品川	千岳寺	
必须7–21	伏见との交涉（3）	11：30	赤坂	イヅナと伏见	
必须7–22	歌の破损デ–タ	12：00	九段下	ハル	
必战7–08	ヒルズ前のバトル（2）	12：30	六本木	六本木ヒルズ	
必战7–09	ヒルズ最上阶のバトル（1）	13：00	六本木	教祖	该战斗推进1小时时间
必战7–10	サ–バ–ル–ムのバトル	14：00	最上阶	バ・ベル召唤	

ユズ路线主事件列表

编号	标题	时间带	地点	选项	备注
必须7–23	LAST DAY开始（5）	8：30	涩谷	–	
必须7–24	上野の确认	9：00～13：00	上野	封锁状况を确认する	
必须7–25	新宿の确认	9：00～13：00	新宿	封锁状况を确认する	
必须7–26	秋叶原の确认	9：00～13：00	秋叶原	封锁状况を确认する	
必须7–27	カイド–との话し合い	9：00～13：00	神田	カイド–	
必须7–28	东京の确认	9：00～13：00	东京	封锁状况を确认する	
必须7–29	涩谷の确认	9：00～13：00	涩谷	封锁状况を确认する	
必须7–30	惠比寿の确认	9：00～13：00	惠比寿	封锁状况を确认する	
必须7–31	赤坂トンネルの确认	9：00～13：00	赤坂	赤坂トンネル	
必须7–32	品川の确认	9：00～13：00	品川	封锁状况を确认する	
必须7–33	ナオヤの作战	13：30	池袋	封锁状况を确认する	
必须7–34	ミドリと合流	14：00～15：30	池袋	ミドリ	若“必须7–23”中ミドリ离队则可触发
必须7–35	ケイスケと合流	14：00～15：30	秋叶原	ケイスケ	若“必须7–23”中ケイスケ离队则可触发
必须7–36	脱出の诱い（カイド–）	14：00～15：30	神田	カイド–	
必须7–37	脱出の诱い（ジン）	14：00～15：30	表参道	ジン	触发完“必须6–19”的情况下不会发生
必战7–38	チネシティ广场のバトル（4）	15：00～16：00	新宿	？？？	“必须7–34”、“必须7–35”、“必须7–36”、“必须7–37”全部触发完毕的情况下发生
必须7–39	作战の最终确认	15：30～16：30	池袋	ナオヤ	触发完“必须7–38”后发生
必战7–40	电气博物馆前のバトル（2）	16：00～17：00	涩谷	作战开始ポイント	触发完“必须7–39”后发生

战斗讲解

必战7–02 青山（青山灵园）

过关报酬：经验值2300、金钱1500	发生时间：9：00	
胜利条件：击破ナオヤ	败北条件：我方全灭	出击条件：无

攻略要点：追赶逃跑的ナオヤ并击破

之前为了对付6TH DAY的关底BOSS，应该已经习得了“物理反射”，如果没有特殊情况就推荐一直给主人公装备着。敌方减到4队以下时COMP会无限出现增援，不要跟它们穷耗，否则会导致后期我方MP缺乏。无视杂兵追上ナオヤ快速将其消灭。因为其拥有“食いしばり”和回复技能，尽量保证有两个带着妖兽的小队追击。

必战7–05 池袋（卫国寺）

过关报酬：经验值2500、金钱1800	发生时间：アツロウ、ジン路线为10：30/アマネ路线为9：30/カイド–・ナオヤ路线为10：00	
胜利条件：击破ビシャモンテン	败北条件：我方全灭	出击条件：无

攻略要点：加强物理耐性

战斗开始后先不要移动我方任何单位，仅在原地等待ビシャモンテン周围的杂兵靠近，确保抢到先手。鬼神族的ビシャモンテン由于拥有“鬼神双手”，我方要主动上前攻击，以减少己方损害。ビシャモンテン有显著的冰结弱点，让我方的魔型角色配备“冰结激化”、“冰结强化”和“冰の乱舞”能够在有附加回合的情况下将其一回合秒掉。八相发破攻击力很高，可以装备上先制技能“テトラカ–ン”或“S绝一门・物理”。

必战7–06 品川（千岳寺）

过关报酬：经验值2700、金钱2100	发生时间：アツロウ、ジン路线为11：00/アマネ路线为10：00/カイド–・ナオヤ路线为10：30	
胜利条件：击破ゾウチョウテン和コウモクテン	败北条件：我方全灭	出击条件：无

攻略要点：强化己方冲击和电击属性

ゾウチョウテン和コウモクテン分别惧怕冲击和电击两种属性，分别出现在地图的上方和下方，让我方两名魔法系角色分别装备“岚の乱舞”和“雷の乱舞”基本上可以在一回合以内解决掉他们。保险起见可以给主攻手装上テトラカ–ン、物理反射、物理吸收等技能。

必战7–08 六本木（ヒルズ前）

过关报酬：经验值2950、金钱2400	发生时间：アツロウ路线为12：00/アマネ路线为10：30/カイド–・ナオヤ路线为11：30/ジン路线为12：30	
胜利条件：击破ベル・ゼブブ	败北条件：我方全灭	出击条件：无

攻略要点1：合理应对“产卵”

苍蝇王ベル・ゼブブ拥有可怕的6格射程，不过在受到攻击前不会移动，可将我方角色配置在射程外的地点等待，先消灭掉所有杂兵。当敌方还剩两个小队时，ベル・ゼブブ会将杂兵变为两个由3组小苍蝇构成的小队。之后不管是与ベル・ゼブブ还是小苍蝇交战，对方的“产卵”技能都会高几率地让我方队员陷入寄生的不利状态，经过一段时间遭到寄生的单位会因蝇卵的孵化而失去一半HP，且孵化出的蝇卵会再次变成小苍蝇，非常麻烦。一旦陷入不利状态，要立刻用アムリタ、常世の祈り、女神の慈爱等技能尽快解除。

攻略要点2：注意BOSS的物理抗性

另外要注意ベル・ゼブブ吸收物理攻击，我方不要装备物理反射或使用テトラカ–ン，否则反倒会给它加血。同理，以物理技能主攻的队员务必拥有“贯通”技能。

必战7–09 六本木（ヒルズ最上阶）

过关报酬：经验值3200、金钱2800	发生时间：アツロウ、カイド–・ナオヤ路线为12：30/アマネ路线为11：00/ジン路线为13：00	
胜利条件：击破ベル・ベリト	败北条件：我方全灭	出击条件：无

攻略要点：活用无视地形的灵鸟和幻魔

考验耐性的关卡，ベル・ベリト射程无限，会随机攻击地图内我方的任意小队，在能正面交战前只得不断回复，与BOSS交战前把所有敌人和增援点清除，以免杂兵给BOSS回复HP。本关要求开启翔门会两个信者附近的机关以使道路畅通，我们可以用灵鸟或幻魔组成的“穿越”小队投机取巧地跳过堵住的路，直接到达ベリト身边，因为一旦我方有一名队员到达ベリト身边，机关就会自动解除。不过把守机关的两名信徒有“S常世の祈り”、“S狂战士の魂”两个优秀的先制技能，还是将其打倒比较好。一旦接近ベリト，就以拥有“贯通”、“物理激化”、“デスバウンド”技能的物理单位和拥有“冲击激化”、“岚の乱舞”的魔法单位猛攻。我方等级较低时记得多配备几个天使，这样可以“天使の血杯”打长期消耗战，只要有任一小队同时拥有“物理反射”、“冰结反射”、“电击吸收”（电击无效）这三个被动技能，就一定能获得最终的胜利。

必战7-10 最上阶（サーバールーム）

过关报酬：经验值0、金钱0	发生时间：アツロウ、カイドー・ナオヤ路线为13：30/アマネ路线为12：30/ジン路线路线为14：00	
胜利条件：击破バ・ベ	败北条件：我方全灭	出击条件：アツロウ出击（アツロウ与ジン限定）

攻略要点1：练级并培养仲魔

推荐65以上再来挑战。要做的准备工作除了参看各BOSS的攻击、防御技能外，还要多合几只HP高的天使族仲魔备用。

攻略要点2：BOSS第一形态

バ・ベル第一形态不难对付，只是要先排除干扰的杂兵，打倒它后ベル・デル和ベル・イアル同时现身。这两个BOSS的实力与之前相比并没有增强，只是他们都会释放全屏地图炮，拖得越久越危险。主人公以“ヤドリギ”攻击ベル・デル，另外以“冰の乱舞”对付イアル。打倒这两个BOSS后イザ・ベル出现，她不会移动且射程为3，这时不要急着攻击，先召唤出天使以“天使の血杯”和HP回复魔法交替回复HP和MP。

攻略要点3.BOSS最终形态

バ・ベル的最终形态会使用各种属性的魔法，单纯的“绝一门”系列很难对付，“S・マカラカーン”、“マカラカーン”、“护りの盾”较为保险。万能系魔法在本战中作用不大，好在BOSS不管怎样变化都会有弱点，以魔法角色强攻可在2~3回合结束战斗。另外要注意的是地图炮“バビロンの大罪”，负责回复的队员一定要装上“魔力无效”技能。

必战7-12 涩谷/永田町/芝公园（カルネジアン庭园）

过关报酬：经验值2300、金钱1500	发生时间：アマネ路线为9：00/アツロウ、カイドー・ナオヤ路线为9：30/ジン路线为10：00	
胜利条件：击破イザ・ベル	败北条件：アマネ死亡/ナオヤ死亡/我方全灭	出击条件：ナオヤ出击（ナオヤ路线限定）

攻略要点：关注アマネ的存亡

イザ・ベル难度尚不及ベル・イアル，不过射程长达3格且每回合行动3次，“裁きの雷火”和“マハラギダイン”分别是魔力和火炎属性，因为踏上熔岩也会扣血，参与攻击的仲魔最好拥有“火炎无效”，主攻的两个小队再装备“S绝一门・魔力”和“Sマカラカーン”，这样只需顾忌“万魔の乱舞”的伤害。攻击イザ・ベル时アマネ也会掉血，一旦HP到0会判定任务失败，要专门安排一名角色为其回复HP。イザ・ベル濒死时熔岩消失，同时敌方增援マインドアマネ，不用理会，全力击破イザ・ベル即可。



必战7-13 最上阶（ヒルズ最上阶）

过关报酬：经验值3300、金钱2900	发生时间：12：00	
胜利条件：击破ナオヤ和ロキ	败北条件：我方全灭	出击条件：无

攻略要点1：破坏ナオヤ和ロキ的铁壁防御

ナオヤ和ロキ的耐性均非常恐怖，前者是物理吸收、魔力无效、四属性耐性；后者为全属性耐性。要有效率地击破他们就得利用被动技能“贯通”配合高威力的多段物理攻击技能。考虑到ナオヤ的“护りの盾”能抵挡一次非万能攻击，使用万能魔法来攻击也不错。

攻略要点2：无视杂兵

第一次轮到ナオヤ行动时，敌方的魔王ロキ在地图上方出现，ナオヤ会不停地在地图上配置COMP，没必要刻意拾取，解决ロキ后直接冲到ナオヤ身边将其解决即可。

必战7-15 芝公园（芝公园）

过关报酬：经验值2200、金钱1500	发生时间：9：00	
胜利条件：击破所有敌人	败北条件：我方全灭	出击条件：无

攻略要点：游走

除了拥有Sテトラカーン的敌人外，其他的用物理和万能攻击就能轻松解决。需要注意的是对方小队大部分配有邪龙，且不会主动移动，如果我方没有魔王或邪龙增加射程，就要做好先白挨一次的准备。当然也可以使用“兽の跳跃”，靠近消灭一个小队后，利用二次行动能力再逃到敌方的攻击距离外。

必战7-17 六本木（ヒルズ前）

过关报酬：经验值3050、金钱2600	发生时间：12：00	
胜利条件：击破所有天使	败北条件：我方全灭	出击条件：ナオヤ必须出击

攻略要点1：加强己方魔力抗性

两个天使会发动地图炮“净罪之光”，属性为魔力，事先准备好魔力抗性的被动技能非常有必要。

攻略要点2：防止敌方的复活与回复

与敌方以カズフェル为队长的小队交战时，需集中对カズフェル输出，否则他会以サマリカーム立即复活自己的队员；而アニエル和ノルン则都有メディアラハン这种瞬间回满HP的魔法，与他们交战时需集中一个秒杀。サリエル和アナエル有很高几率使用“テトラカーン”和“マカラカーン”，攻击前需要留心，不要发生反射自己的乌龙情况。

必战7-38 新宿（チネシティ广场）

过关报酬：经验值2500、金钱1800	发生时间：15：00~16：00	
胜利条件：击破ロキ	败北条件：我方全灭	出击条件：无

攻略要点：识别真假ロキ

初始敌方配置为BOSSロキ和6队杂兵，消灭两队杂兵后ロキ会分身成4个，必须打倒真身才能获得胜利。判别真身的方法很简单，真ロキ的脚下有影子，且“魔”项的数值为20，而假的只有19。其“真・全门耐性”使得只有万能系攻击和贯通才有明显效果，如果正面硬拼扛不住，可以用“鬼神+邪神/邪龙”的组合对其进行连续两次的远程攻击。

必战7-40 涩谷（电气博物馆前）

过关报酬：经验值2950、金钱2400	发生时间：16：00~17：00	
胜利条件：击破所有敌人	败北条件：我方全灭	出击条件：无

攻略要点：多准备MP回复手段

天使サリエル的全屏地图炮“净罪の光”会削减我方MP，装上“魔力无效”的技能可有效减小损失，优先将其击倒。初期的6队敌人被歼灭至2队时，敌方アマネ和イヅナ会在地图右边出现，注意アマネ有满血复活敌人以及回复最大HP的两个技能“サマリカーム”和“メディアラハン”，且先制技能“S・常世の祈り”会在每次战斗前加满该小队所有HP，必须以最短的时间在一回合内将其解决。

8TH DAY

人间の决断（ユズ路线）
神对救世主（アマネ路线）
王の选择（カイド-・ナオヤ路线）

流程要点

1.这是3DS版相对于原作新增的全新内容，即当LAST DAY中ユズ、アマネ、カイド－・ナオヤ这三条线路结束后，会进入游戏中的第八天剧情。

2.在カイド－・ナオヤ路线的“必须8A-02中”，根据选项会再分出两条路线，选择“逆らう者は皆杀し”进入残虐路线，选择“手出しせず理解させる”则进入通常路线。





カイド－・ナオヤ路线主事件列表

编号	标题	时间带	地点	选项	备注
必须8A-01	8TH DAY开始（1）	8：00	涩谷	–	
必须8A-02	市民に追われて……决断	8：30～11：30	表参道	–	
必须8A-03	市民に诘め寄られる	8：30～11：30	六本木	ユズ、ミドリ	
任意8A-04	自卫队の行动～カイド－	9：00～18：00	神田	カイド－、アツロウ	
任意8A-05	恶魔にCOMPを夺わせれば?	9：00～18：00	池袋	カイド－	
任意8A-06	魔王なのにオ－クション?	9：00～18：00	赤坂	カイド－	
必须8A-07	落ち入むアツロウ	9：30～12：00	涩谷	アツロウ	
任意8A-08	日本政府の对应に怒る	9：30～14：30	东京	イヅナ、伏见	
任意8A-09	ロキのちょつかい	9：30～15：00	新宿	ロキ	
必须8A-29	【虐】割り切るアツロウ	9：30～12：00	品川	–	
必战8A-10	武艺馆前のバトル	9：30～10：30	九段下	武艺馆前	
任意8A-11	ホンダとの协力	10：00～14：00	永田町	ホンダ	
任意8A-12	アツロウの愚痴	10：00～18：00	品川	アツロウ	
必战8A-13	ド－ム球场前のバトル	11：00～12：00	水道桥	ド－ム球场前	
任意8A-14	ショウジとの会话	11：00～17：30	秋叶原	ショウジ	
必须8A-15	恼むユズ达	12：30～15：00	六本木	ユズ、ミドリ	
任意8A-16	ロキのちょつかい2	12：30～17：00	六本木	ロキ	
必战8A-17	芝公园のバトル	12：30～13：30	芝公园	–	
任意8A-18	カイド－との会话	13：00～17：30	水道桥	カイド－	
任意8A-19	民众の魔王への反应	13：00～17：30	池袋	–	
必须8A-20	ユズの最终确认	13：30～15：30	涩谷	ユズ	
必须8A-21	【常】メタトロンの声	14：00～17：30	芝公园	–	
任意8A-22	ナオヤの计画は大诘め	14：30～18：00	永田町	ナオヤ	
必须8A-30	【虐】魔王觉醒の兆し	15：30～17：30	九段下	武艺馆前	
任战8A-23	チネシティ广场のバトル	15：30～18：00	新宿	ホンダ	
任意8A-24	【常】ミドリとの会话	16：00～18：00	池袋	ミドリ	
任意8A-25	【常】封锁外への出口	16：00～18：00	赤坂	イヅナ	
任意8A-26	【常】メタトロンて何者?	16：00～18：00	品川	ミドリ	
必须8A-27	【常】立ち上がる人々	16：00～18：00	芝公园	アズマ	
必战8A-28	不忍池のバトル【上野】	16：30～18：30	上野	不忍池	

アマネ路线主事件列表

编号	标题	时间带	地点	选项	备注
必须8B-01	8TH DAY开始（2）	8：00	六本木	–	
任意8B-02	ヒンピラで死の烙印を初めて知る	9：00～10：30	池袋	–	
任意8B-03	忏悔をする人々	9：00～12：00	新宿	–	
任意8B-04	检问待ちの列、心の变化	9：00～12：00	涩谷	–	
任意8B-05	封锁の外の样子（伏见）	9：00～12：30	品川	–	
必战8B-06	电气博物馆前のバトル【ホンダ】	9：30～11：00	涩谷	ホンダ	
任意8B-07	アマネの素颜	9：30～12：00	东京	アマネ	
必战8B-08	芝公园のバトル【芝公园】	10：00～12：00	芝公园	–	
任意8B-09	契约なしでスサノオが出た理由	10：00～13：00	九段下	ユズ	
任意8B-10	スサノオってどんな恶魔?	10：00～13：00	六本木	アマネ	
必须8B-11	狂った警官の死	10：30～12：30	水道桥	ド－ム球场前	
任意8B-12	中二病のチンピラたち	10：30～12：30	赤坂	东京タワ－下	
任意8B-13	礼を言うOL	10：30～12：30	池袋	–	
任意8B-14	封锁の外の样子（ショウジ）	10：30～17：00	神田	–	
必须8B-14	COMPについて	10：30～17：30	六本木	ユズ	
必战8B-15	千岳寺のバトル【千岳寺】	13：00～14：00	品川	ホンダ	
必须8B-16	ピンチのナオヤ	13：30～15：30	永田町	ナオヤ	
任意8B-17	死の烙印から改心するヤクザ	13：00～18：00	秋叶原	–	
任意8B-18	ハルとの会话	13：00～18：00	表参道	ハル	
任意8B-19	天使の忠告	13：30～17：30	九段下	–	
必须8B-20	アズマから圣书の话を闻く	14：00～16：30	品川	アズマ	
必须8B-21	ホンダから圣书の话を闻く	14：00～16：30	六本木	ホンダ	
任意8B-22	袭击された翔门会本部	14：00～16：30	品川	–	
任意8B-23	イヅナの知るオオクニヌシ	14：00～17：00	赤坂	イヅナ	
任意8B-24	恶魔の人助け	14：00～17：00	永田町	–	
任意8B-25	礼を言う会社员	14：00～18：00	秋叶原	–	
任意8B-26	オオクニヌシとは?	14：00～18：00	池袋	アマネ	
任战8B-27	上野驿前のバトル【カイド－】	16：00～18：00	上野	カイド－	
必须8B-28	ナオヤとの会话	16：30～17：30	新宿	ナオヤ	
必战8B-29	赤坂サカスのバトル【赤坂】	18：00	赤坂	赤坂サカス	

ユズ路线主事件列表

编号	标题	时间带	地点	选项	备注
必须8C-01	8TH DAY开始（3）	8：00	沼袋	–	
任意8C-02	见张られるユズの家	8：30～9：30	沼袋	–	
必战8C-03	オペラシティのバトル【初台】	8：30～9：30	初台	–	
必须8C-04	封锁内に归还	8：30～10：00	秋叶原	–	
任意8C-05	ケイスケ仲间/ショウジから情报	10：00～13：30	池袋	ケイスケ、ショウジ	
任意8C-06	夺われる安住の地	10：00～13：30	涩谷	アツロウ、ユズ	
任意8C-07	すべての始まりの青山墓地	10：00～13：30	青山	アツロウ、ユズ	
任意8C-08	デ－トしたいユズ	10：00～13：30	水道桥	ユズ	
必须8C-09	伏见とイヅナ、テロリストを追う	10：00～12：30	三宅版	イヅナ、伏见	
必须8C-10	恶魔を集めるホンダ	10：00～12：30	芝公园	–	
必须8C-11	困る四天王	10：00～15：00	池袋	–	
必战8C-12	チネシティ广场のバトル【新宿】	11：00～12：00	新宿	ミドリ	
任意8C-13	报告を受けるイヅナ	11：30～13：00	东京	イヅナ	
任意8C-14	ク－ラ－欲しいよね	11：30～13：30	秋叶原	アツロウ	
任意8C-15	ジンの仲魔	11：30～14：00	表参道	ジン	
任意8C-16	ハルと再会	11：30～16：00	六本木	ハル	
任意8C-17	人のいない翔门会本部	11：30～18：00	品川	–	
任战8C-18	千岳寺のバトル【千岳寺】	12：00～16：00	品川	カイド－	
必战8C-19	永田町でのバトル【议事堂】	13：00～14：00	永田町	–	
任意8C-20	翔门会本部でカ－ドキ－を使う	14：00～18：30	品川	–	
任意8C-21	ルポライタ－、ショウジ	14：30～18：30	新宿	ショウジ	
任意8C-22	天に见放された人类	14：30～17：30	秋叶原	ミドリ	

编号	标题	时间带	地点	选项	备注
任意8C-23	胜ち夸る翔门会信者	14：30～17：30	芝公园	–	
任意8C-24	ナオヤとの会话	14：30～17：30	永田町	ナオヤ	
任意8C-25	ミドリ、一周间の思い出	14：30～17：30	池袋	ミドリ	
必须8C-26	伏见に人质の事を言われる	15：00～16：00	九段下	アツロウ、ユズ	
任意8C-27	ジンに协力を赖む	15：00～18：00	九段下	ジン	
任意8C-28	心配で卫国寺へ	15：30～18：30	池袋	ジン	
必战8C-29	ヒルズ前のバトル【六本木ヒルズ】	15：30～16：30	六本木	–	
必须8C-30	伏见に交涉	16：00～18：30	赤坂	イヅナ、伏见	
必战8C-31	ヒルズ最上阶のハトル【最上阶】	16：00～18：30	六本木	–	
任战8C-32	卫国寺のバトル【卫国寺】	16：00～18：30	池袋	ジン	

战斗讲解

必战8A-10 九段下（武艺馆前）

过关报酬：经验值2500、金钱1800 | 发生时间：カイド-・ナオヤ路线9：30～10：30

胜利条件：通常路线为击破所有天使/残虐路线为击破所有敌人 | 败北条件：我方全灭/击破恶魔召唤师（通常路线限定） | 出击条件：无

攻略要点：注意大天使スラオシャ的电击攻击

敌方共有7个小队，其中天使スラオシャ强度很高，且场上一共有3个，他的マハジオダイン威力非常大，我方仲魔需要配备电击耐性。攻击手段则优先培养冰结系，力图将スラオシャ秒杀，否则对方会用“常世の祈り”瞬间回满HP。

必战8A-13 水道桥（ド-ム球场前）

过关报酬：经验值2700、金钱1900 | 发生时间：カイド-・ナオヤ路线9：30～10：30

胜利条件：通常路线为击破所有天使/残虐路线为击破所有恶魔召唤师和天使 | 败北条件：我方全灭/击破恶魔召唤师（通常路线限定） | 出击条件：无

攻略要点：两条路线的不同战术

通常路线需要保护恶魔召唤师们，同时消灭天使，棘手的敌人依然是スラオシャ，对应策略与前一战相同。从第二回合开始，天使就开始向恶魔召唤师发动攻击，移动一定要快。残虐路线中召唤师们的行动分两个方向，我方也要将自己的队伍分开，将他们分别堵在阶梯前消灭。

必战8A-17 芝公园（芝公园）

过关报酬：经验值2800、金钱2000 | 发生时间：カイド-・ナオヤ路线9：00

胜利条件：击破所有敌人 | 败北条件：我方全灭 | 出击条件：无

攻略要点：与天音的对决

在通常路线中左上角登场的敌人会作为我方支援战斗，但残虐路线中必须与九头龙天音对决。对付天音时不要贸进，按初始地点从近到远的顺序消灭掉所有杂兵再攻击她。

必战8A-23 新宿（チネシティ广场）

过关报酬：经验值3350、金钱3000 | 发生时间：カイド-・ナオヤ路线15：30～18：00

胜利条件：击破ロキ | 败北条件：我方全灭 | 出击条件：无

攻略要点：耐物理技能

ロキ的デスバウンド威力非常高，我方上场的角色和仲魔一定要对物理有足够高的抗性。以ムールムール为首的敌方杂兵也非常厉害，先以电击和冰结魔法为主要攻击手段，将它们消灭掉后再应付ロキ的4个分身。ロキ用“贯通”系物理攻击或万能魔法都比较容易对付，至于敌方的ホンダ则可以装备“火炎反射”，通过反射他的魔法来轻松解决。



必战8A-28 上野（不忍池）

过关报酬：经验值0、金钱0 | 发生时间：カイド-・ナオヤ路线

胜利条件：击破メタトロン | 败北条件：我方全灭 | 出击条件：16：30～18：00

攻略要点：准备好魔法全耐性

与大天使メタトロン的决战。残虐路线下，先让ユズ和ミドリ堵在敌人身边，需要以耐冲击系的被动技能抵挡メタトロン的マハザンダイン。除此之外，敌方杂兵也有マハブフダイン和マハラギダイン，我方耐火炎和耐冰结也必不可少。对メタトロン的输出依靠アツロウ以及物攻系仲魔的“デスバウンド”，注意走在池子上会受到地形伤害。一旦我方队伍走近メタトロン的正面9个格子里就会被神风吹到初始位置，可故意派一个小队引诱神风发动，然后让攻击小队切入。

必战8B-06 涩谷（电气博物馆）

过关报酬：经验值2700、金钱1900 | 发生时间：アマネ路线9：30～11：00

胜利条件：击破ホンダ和所有恶魔召唤师 | 败北条件：我方全灭、恶魔召唤师逃跑 | 出击条件：无

攻略要点：阻止恶魔召唤师逃跑

把守逃脱点的自卫队员只有两队，我方小队要借助“妖气迅雷”、“飞翔”等技能尽快移动到栅栏的内侧，迅速击破离逃脱点最近的两队敌人。中途靠近的ホンダ先不要理会，因为击破他需要消耗一定的时间。消灭所有杂兵，没有后顾之忧后再最后消灭ホンダ。

必战8B-08 芝公园（芝公园）

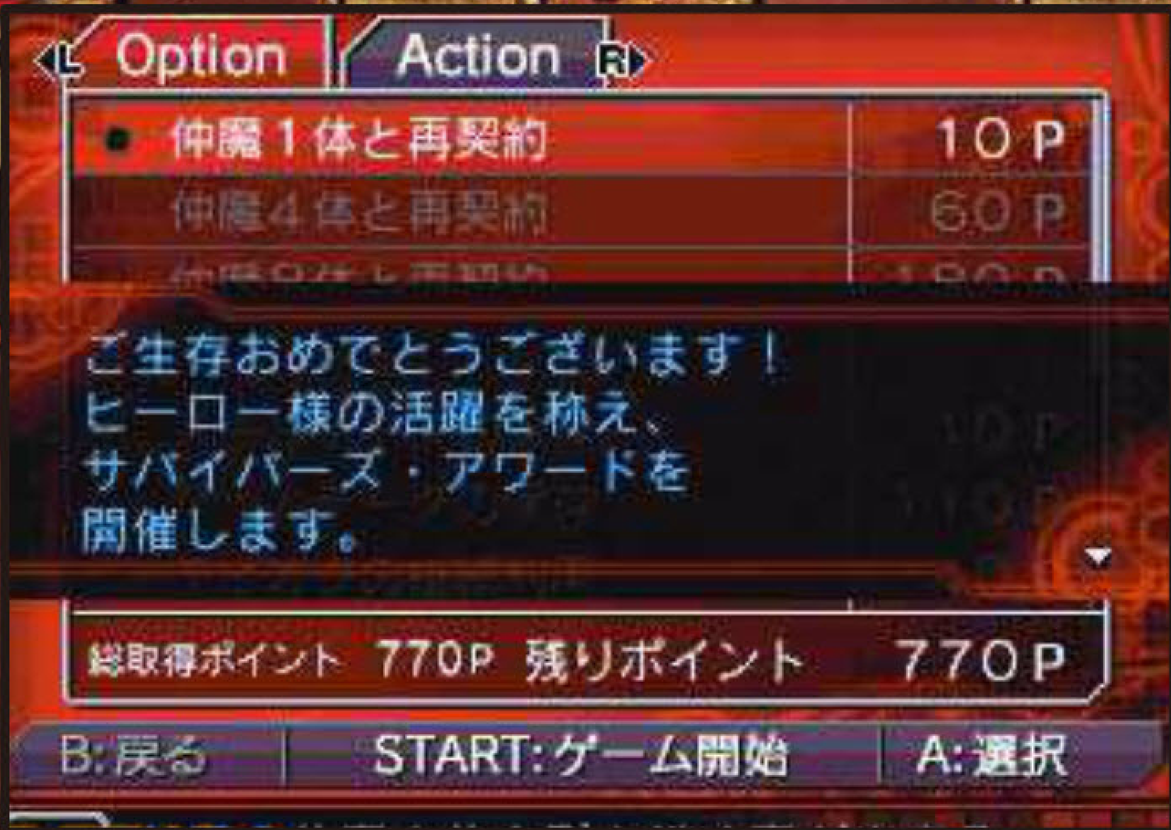
过关报酬：经验值2800、金钱2000 | 发生时间：アマネ路线10：00～12：00

胜利条件：击破所有恶魔召唤师 | 败北条件：我方全灭/翔门会信者全灭 | 出击条件：无

攻略要点：分成两队救援信者

本关要救出地图左上角的两个信者，包围他们的敌人非常多，我方所有队伍中都要编入女神并火速赶场救援。由于配置地点前面就有5个小队的敌人组成墙壁，队伍中最好还要有灵鸟。战斗开始后，先在左端配置清场，对付ファフニール可使用电击或火炎属性魔法。





必战8B-15 品川（千岳寺）

过关报酬：经验值3400、金钱2850	发生时间：アマネ路线13：00～14：00	
胜利条件：击破所有敌人	败北条件：我方全灭	出击条件：无

攻略要点：以魔法为主要攻击手段

本关スサノオ拥有“贯通”、“八相发破”、“物理激化”等物理技能，我方不要与之硬拼。他的惟一弱点是冰结，编成队伍时可让魔力高的仲魔习得“冰の乱舞”或“マハブフダイン”去对付。敌方アマテラス的回复能力很强，也是要优先击破的。

必战8B-27 上野（上野驿前）

过关报酬：经验值2900、金钱2100	发生时间：アマネ路线16：00～18：00	
胜利条件：击破所有恶魔召唤师	败北条件：我方全灭/恶魔召唤师逃跑/カイドー死亡	出击条件：无

攻略要点：做好拉锯战准备

敌方的增援非常多，战斗的时间会被拖得很长，所以必须有天使族仲魔提供“天使の血杯”来回复MP。3个败北条件中最危险的是カイドー死亡，虽然仲魔很强，不过很难架住围攻，根据场合使用“メギドラオン”清场也是很有必要的。

必战8B-29 赤坂（赤坂サカス）

过关报酬：经验值0、金钱0	发生时间：アマネ路线18：00	
胜利条件：击破オオクニヌシ	败北条件：我方全灭/ナオヤ死亡	出击条件：无

攻略要点：仲魔倾巢出动

所有关卡中屈指可数的持久战，必须连续3次打倒オオクニヌシ，而オオクニヌシ在第二次复活后ナオヤ会参战，恶魔也会每次随着オオクニヌシ的复活而增援。不仅如此，每复活一次其实力也会随之强化。仲魔推荐ブラックマリア、スラオシャ等MP较多的，帮助回复。对付BOSS一定要有较高的物理和火炎耐性，且以物理技能主攻。オオクニヌシ的“大木の鞭”（第一次复活后变为“灵木の鞭”，第二次为“神木の鞭”）攻击距离非常远，如果在他复活之后我方距离复活点较远，会白白挨打。复活地点第一次在右上方，第二次在左上方，事先要做好移动的准备。

必战8C-12 新宿（チネシティ广场）

过关报酬：经验值2700、金钱1900	发生时间：ユズ路线11：00～12：00	
胜利条件：击破所有敌人	败北条件：我方全灭/ミドリ死亡	出击条件：无

攻略要点：保护ミドリ

本关有着大批自卫队敌人和天使，首先消灭自卫队，缓解ミドリ的压力，使用“妖气迅雷”快速靠近。敌人会向ミドリ集中攻击，玩家必须派遣一个小队专门为她回血。

必战8C-18 品川（千岳寺）

过关报酬：经验值2900、金钱2100	发生时间：ユズ路线12：00～16：00	
胜利条件：击破所有敌人	败北条件：我方全灭/カイドー死亡	出击条件：无

攻略要点：死守カイドー

继ミドリ之后又要再次解救カイドー，不过此战更为艰巨，原因是カイドー没有任何仲魔作为肉盾，自身也不能回复HP，因此玩家要赶快使用“妖气迅雷”和回复系仲魔赶到其身边，尽快让4个小队都包围在他的身边，免除后患。

必战8C-19 永田町（霞が关）

过关报酬：经验值0、金钱0	发生时间：ユズ路线13：00～14：00	
胜利条件：击破所有天使	败北条件：我方全灭/ナオヤ死亡	出击条件：无

攻略要点：准备好天使对策

ナオヤ开始会向敌人移动并攻击，好在他的位置与我方角色的初始点很接近，没必要紧急救援。但是本关的天使等级非常高，敌方的ブラックマリア小队冰结魔法很强，小心应对。スラオシャ同样需要“电击无效”或更高的电击抗性才能安全将其打倒。

必战8C-29 六本木（ヒルズ前）

过关报酬：经验值3400、金钱2850	发生时间：ユズ路线15：00～16：30	
胜利条件：击破アズマ和ベル・ゼブブ	败北条件：我方全灭	出击条件：无

攻略要点：先击倒アズマ再收拾ベル・ゼブブ

这一关的胜利关键，取决于在收拾完除ベル・ゼブブ以外的敌人后我方的仲魔存活和MP剩余情况。战斗开始后首先击破灵鸟ガルーダ，它的“メギドラオン”和“常世の祈り”都对我方极具威胁。战斗开始后，首先击破敌方会使用“リカームロス”的ジャヒー，アズマ小队则需要我方多个小队围攻，否则他会用“サマリカーム”复活ガルーダ，进入恶性循环。与ベル・ゼブブ的战斗方式与LAST DAY的一样，这里不加赘述了。

必战8C-31 六本木（ヒルズ最上阶）

过关报酬：经验值0、金钱0	发生时间：ユズ路线16：00～18：30	
胜利条件：击破ベル・ベリト	败北条件：我方全灭	出击条件：无

攻略要点：组成攻击与回复的专门小队

首先让アツロウ等高物攻角色装备“デスバウンド”、“物理激化”等物理系技能，然后让负责攻击与回复的仲魔完全分开。战斗开始后走右边的道路，先打倒バフォメット，否则ホンダ会无限原地满状态复活。而只要ホンダ不死，即使我方打倒了ベル・ベリト，它也会吸收掉ホンダ，回复一半的HP，所以尽快用攻击特化小队击破バフォメット是取胜的关键。对ベル・ベリト依然使用“デウバウンド”、“八相发破”等强力物理技即可。

任战8C-32 池袋（卫国寺）

过关报酬：经验值3300、金钱2200	发生时间：ユズ路线16：00～18：30	
胜利条件：结界完成且击破所有恶魔	败北条件：我方全灭/ジン死亡/宝剑被带走	出击条件：无

攻略要点：应对持久战

在结界完成前一定要保护好ジン和宝剑，本关的特征是一开始就有12个敌方小队袭击过来，且增援小队的等级会越来越高。ジン受到攻击后宝剑会被敌人夺走，如果让持有宝剑的敌人逃到地图左下角就会导致任务失败。

编成队伍要考虑到HP和MP的回复情况，战斗开始后先全员北上击破最近的敌小队，然后集中到ジン的正面构成防卫线，接着就不要主动行动了，保持迎击态势将所有敌人击破，保证不让ジン受到攻击。



ACT	闪乱神乐 少女们的真影		
	闪乱カグラ 少女达の真影		
MMV	2011年9月22日	日版	1人
5980日元	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上	

文 罗罗酷

本作是一款横版动作游戏，舞台是一个至今为止还存在着的忍者世界，政府为了对抗政治家与大企业家雇佣的“恶忍”，于是成立了培养“善忍”的“国立半藏学院”，故事讲述在半藏学院就读的女生们战斗的故事，主角由五位性格各异的女忍者，她们分别是飞鸟、斑鸠、葛城、柳生、云雀，迎合玩家不同喜好类型。





系统介绍

菜单说明

最初からはじめる：开始游戏
続きからはじめる：继续游戏
复位：按“L+R+START”可以　复位到该接口

游戏界面

1.任务：主要是进行任务的选择，游戏的发展进程主要是通过这里推进的。
2.交代：切换角色，切换不同的角色进行闯关。
3.更衣室：更换衣服的地方，有四种类型，分别是制服、泳装、忍者装饰、普通装饰。
4.设定：进行游戏的各项设定，音乐效、果音语音等。
5.资料室：查看游戏收集要素的地方。
5.1.角色成绩：每个角色取得综合的评价
5.2.称号：游戏内的取得的称号。。
5.3.画像：也就是一般游戏当中的CG画面。
5.4.音乐：游戏当中的音乐视听。
5.5.辞典：游戏当中的任务以及各种介绍。
6.记录：进行游戏读取和储存以及删除。

操作方法

角色移动：滑杆或十字键，在冲刺中或跳跃中也可以马上改变方向。

短暂冲刺：单击A键，短暂冲刺的时候会有短暂的无敌时间。

高速移动：持续按住A键。

跳跃、空中受身： B键，按B键可以跳跃。跳跃中再按B键可以二段跳。被敌人打飞后按B键，可以迅速调整姿态，防止倒地。

弱攻击／强攻击： Y键弱攻击/X键强攻击。

连闪：按照不同的顺序和时机来连续使用强弱攻击，就会使出连闪攻击。游戏中可以确认技表，升段之后可以开启新的技能。连闪的招式是会受到阴阳变华的影响的。接续连闪：任务达成后获得的经验会增加。

飞翔乱舞：技表说明中带有绿色外框的攻击，击中后会使敌人浮空。当浮空技击中敌人后，按下A键，主角会冲向敌人，在空中连续攻击，使出飞翔乱舞。飞翔乱舞最终阶段打飞敌人的时候，再次按下A键，可以再接续一个飞翔乱舞。

界限破碎（リミットブレイク）：R键。按R键使出吹飞周围敌人的高威力技能——界限破碎。但是界限破碎会消耗10%的体力。界限破碎在受到攻击时也可以使用，发动中是无敌的，所以可以反击敌人。

忍转身： L键。通过攻击将“忍法槽”蓄满后，按下L键，主角会换上忍装束，进行忍转身。忍转身后攻防会提升，并且可以使用秘传忍法。



转身进行衣装变换
攻击力和防御力上升！

秘传忍法： L键和Y键/X键。忍转身模式中，按住L键后进行攻击（Y键和X键），可以使出强力的必杀技秘传忍法。秘传忍法的发动会消耗一定量的忍法槽。秘传忍法1（L键和Y键）是最初就可以使用的。秘传忍法2（L键和X键）需要等剧情进展到一定程度才可以使用。



服装破坏

受到敌人攻击后，与“体力”同时下降的还有“衣装耐久力”。“衣装耐久力”减少的话，身上的衣服会遭到破坏。



命驱

任务开始时，同时按下L键和R键的话，会把衣服脱掉来强化自身，发动命驱状态。

命驱状态下的攻击力、移动速度会大幅上升，同时防御力会极端减少。命驱状态下完成任务的话，任务选择画面上会有“脱”的图示。





3. 关于属性

阳的极致——阳乱属性，受到攻击也不容易硬直，攻击范围变广，忍法槽容易增加，无法发动「命驱」状态，可以空中冲刺。

阴的极致——阴乱属性：攻击力上升为5倍，防御力变为1/10，界限破碎的发动可以不消耗体力，任务开始时，自动变为「命驱」状态，可以空中冲刺



基本流程

本作主要采取的是任务通关制，分为主要任务与自由选择任务2种；

1.主要任务：选择指定的游戏角色进行游戏，打败BOSS，以及在既定时间内消灭一定数量的敌人，也有可能是限制技能使用次数等，各种条件才能达成的任务。

2.自由选择任务：选择自己喜好的角色，达成各种任务，这个任务是可以反复进行的

3. 任务流程

①忍部屋：飞鸟他们所在的学生据点；忍部屋主要用来选择任务，游戏角色更换，以及服装变换的场所。

②任务接手：在忍部屋接手喜欢的任务，任务之后可以更换进行任务的角色。

③任务前对话，然后战斗

④任务达成

⑤完成对话

⑥继续下个任务

阴阳变华系统

本作角色育成的一个要素之一，分为3种属性，分别是“闪”“阳”“阴”三种。使用泳装或忍者装束来战斗可以会增加阳属性熟练度。命驱状态下战斗，会增加阴属性熟练度。两个属性的熟练度槽积蓄到一定程度之后，忍转身和命驱状态分别会发动“阳属性”和“阴属性”。熟练度槽蓄满之后，会变化为“阳乱属性”和“阴乱属性”。阴阳属性的熟练度槽都蓄满后，可以开启缺点最少、最平衡的“闪乱属性”。三个乱属性都是一直处于发动状态的，解禁之后，可以在换人画面中进行选择。

闪属性：人物正常的属性，不爆衣。

阳属性：连闪段数增加，短距离冲刺会增加攻击判定和加速效果，增加可以开启飞翔乱舞的浮空技，以及可以空中冲刺。

阴属性：连闪不会结束，可以无限接续，攻击力上升为3倍，但是防御力会变为1/5，短距离冲刺带有攻击判定，还有稍长的无敌时间，可以空中冲刺。

闪乱属性：攻击、防御、冲刺等的性能上升，忍法槽容易上升，界限破碎的发动，消耗的体力变少，飞翔乱舞可以无限接续。

称号以及获得道具列表

序号	称号	条件	获得
01	见习い忍者	第一章的任务全部达成	国立半藏学院・旧制服
02	半人前忍者	第二章的任务全部达成	レ－スクイ－ン风水着
03	一人前忍者	第三章的任务全部达成	バ－ストガ－ルズ制服
04	上级忍者	第四章的任务全部达成	国立半藏学院・体操着
05	忍者师范	善忍和忍者的战斗划上休止符	蛇女对手服装
06	飞鸟任务完遂		－
07	斑鸠任务完遂		知识眼镜
08	葛城任务完遂	相关角色的任务全部达成	－
09	柳生任务完遂		天使之轮
10	云雀任务完遂		忍兔毛绒
11	飞鸟全体术习得		猫耳套装
12	斑鸠全体术习得	相关角色的体术全部学会	狐耳套装
13	葛城全体术习得		インカム
14	柳生全体术习得		古代风的眼带
15	云雀全体术习得	相关角色的体术全部学会	兔耳套装
16	大道寺先辈全体术习得		－
17	迅速なる连闪	一个任务中使出300连闪（300HIT）	－
18	秘传忍法皆传	秘传忍法累计使用100次	－
19	一骑当千	累计打倒1000个敌人	－
20	拳鬼击破	－	－
21	命驱皆传	全任务都是以命驱模式完成	变装人偶装
22	阴乱の极み	角色阴阳乱属性全满	熊睡衣
23	阳乱の极み		女警制服
24	秀丽无双	无伤打败BOSS	－
25	豪华绚烂	全BOSS都使用秘传忍法打败	－
26	百花缭乱	完整观看BOSS的全奥义	－
27	成绩最优秀赏	全任务都打出最高的成绩	爷爷做的卷寿司
28	装备收集家	所有服装收集完毕	－
29	资料收集家	CG图片全部完成	－
30	天衣无缝	全角色等级达到最高	－

场景道具

游戏中的道具主要是破坏一些比如自行车，啤酒箱子等等就会出现。

名称	效果
牛奶包	回复体力小
牛奶瓶	回复体力大
壶	忍法槽加满一格
二回战	体力・忍法槽全满
卷轴（绿）	获得500点经验值
卷轴（红）	获得10000点经验值

人物介绍与分析



飞鸟
（あすか）



CV：原田瞳
胸围：90cm
年龄：16岁
血型：A型
身高：155cm
兴趣：修行
喜欢吃的食物：爷爷做的寿司卷
密传忍术：忍耐之力

人物描述 梳着黑色马尾辫，身着针织半袖+百褶裙，腿上穿着长筒袜。国立半藏学院的2年级学生。总是很有精神，什么事情都会尽全力去做。虽然作为一名忍者的实力还很一般，但潜力令人期待。

角色评析 作为本作的主角，各方面属性都很平均，出招快，双刀配合，密传忍术可谓是双剑合璧，一开始的密传忍术“二刀缭斩”非常适合上手，后期学会了超密传忍术之后的“半藏流乱れ咲き”反不及“二刀缭斩”，不知道是不是制作方的问题。随着不断学会新技能在突击攻关上面绝对是主力，总之是自由任务里主推使用的角色。

斑鸠
（いかるが）



CV：今井麻美
胸围：93cm
年龄：18岁
身高：168cm
兴趣：读书
血型：A型
喜欢吃的食物：日本特色的料理——怀石料理以及日本茶
密传忍术：火之鸟

人物描述 一头飘逸的黑色长发，身着白色军衣，手拿长柄武士刀。国立半藏学院的3年级学生。是位沉着冷静的优等生，在班上担任班长。平日里很温柔，但是一旦发起怒来就一发不可收拾了。

角色评析 对于喜欢用刀的玩家来说无疑是最佳人选，其他方面的话，密传忍术“飞燕凤闪・壱式”的打击感很强，画面表现力也非常的不错，攻击力也很高，一开始血有点短是其缺点，属于中期成长的角色，值得培养。超密传忍术是“凰火炎闪”进行2次攻击，很强力的技能。上了35级之后基本就是一个逆天角色了，要注意如无把握，“命驱”状态下挑战BOSS是非常危险的事情，即使遭到杂兵攻击也是基本秒杀的。

葛城
（かつらぎ）



CV：小林优
胸围：95cm
年龄：17岁
血型：B型
高：165cm
兴趣：性骚扰
喜欢吃的食物：拉面
密传忍术：龙之力

人物描述 一头金色长发，不穿胸罩，喜欢系着领带并把胸前的扣子全部卸掉了。国立半藏学院的3年级学生。是个重情义的大姐头，通常行动先于思考。看到可爱的女孩子就想去进行调戏。

角色评析 总体来说葛城除了攻击后硬直时间比较长之外，还较容易打空，虽然攻击力高，但是给玩家造成了不便，早期就形成了非常不利的效果，假如可以精确点的话，我想用的她的玩家会不少，她的密传忍术“トルネ–ドシュピンデル”弥补了这一缺点，可以在危机罐头给予敌人全屏攻击，后期学会“デッドスクリュ–ドラゴン”完全可以制霸全游戏了。

柳生
（やぎゅう）



CV：水桥かおり
胸围：85cm
年龄：15岁
血型：O型
身高：158cm
兴趣：睡觉
喜欢吃的食物：乌贼干（日本对乌贼类干制品的总称）
密传忍术：乌贼

人物描述 银发双马尾，右眼带着眼罩，身披斗篷，手拿油伞。国立半藏学院的1年级学生。虽是名新生，却拥有上忍的实力。讨厌做无用功，不太表露自己的感情。

角色评析 一看到柳生，以为是不是取自日本剑豪柳生十兵卫，但是当看见他的伞笔者就意识到错了，首先，在攻击连贯性上可以说是一个非常适合近战和远战的角色，她的技能“薙ぎ払う足”可以给予周边一圈的敌人予以重创，到底是八爪鱼的威力，之后的超必杀“冰の足”等于是一击必死的超强技能，Y键是射击，A键是普通攻击，强烈推荐使用这个亦近亦远的角色。

云雀
（ひばり）



CV：井口裕香
胸围：80cm
年龄：15岁
血型：B型
身高：160cm
兴趣：电视游戏
喜欢吃的食物：所有甜味的糖果
密传忍术：兔子？

人物描述 在一头粉色短发上系着可爱的蝴蝶结，瞳孔是花型十字，身着只有上半身的体操服。国立半藏学院的1年级学。虽然本人一直很努力，但却是个不折不扣的麻烦制造者。擅长情报活动，对战斗稍微有些苦手。

角色评析 作为游戏里最萌的小萝莉来说也是游戏中最弱的家伙，早期用来和BOSS单挑的话等于非常考验玩家的操作性，但是一般玩家就不建议直接挑战BOSS了，最好是先把等级升上去，然后考虑是否有把握能挑战得了BOSS，笔者在春花的战斗上遭遇了5连败，毕竟这个小萝莉在早期是非常的弱，属于后期强大的角色。密传忍术“忍兔でブ–ン”只能攻击到一直线的敌人，直到超密传忍术“おっきくするよ”才有所好转。

大道寺前辈
（隐藏角色）



CV：浅川悠
胸围：100cm
年龄：25岁
血型：B型
身高：170cm
兴趣：？
喜欢吃的食物：？
密传忍术：？

人物描述 国立半藏学院的三年级学生。具有超群的力量和速度，是传说中的前辈。虽然已经通过了毕业考试，但不知道为什么继续留下来而没有毕业。在她的背后衣服上写着“一骑当亿”（恶搞同公司作品《一骑当千》）。

角色评析 大道寺前辈毕竟是隐藏角色，能力已经是逆天的程度了，直接有超密传忍术，不过我们如果使用大道寺前辈进行闯关的话“任务5–08：传说中的大道寺前辈出场！”这一关是不能使用的，这里就说明一下。由于大道寺一出来等级就有30级了，再这么练都没什么太大意义，完全是一个完成称号任务的角色，不过喜欢御姐的玩家可别错过这位金发美女的邂逅哟！



任务5–08飞鸟打败她之后，大道寺学姐会爆衣，其实是金发美女，大道寺会加入我方，初始等级：30要素解禁：爆衣特写可以通过调整镜头观看前辈的每个角度面……







全流程&分支任务攻略







忍者……那是在很久很久以前处于日本战国时代暗影一样的存在。窥探潜藏于人们心中的阴暗加以煽动、欺骗、破坏，最后进行致命一击。这一神秘存在曾几何时悄然从这个世界中消失了，只留下传说供后世传唱。

然而，即使忍者已经远离了人们的世界，或是历经岁月，人类的原罪、欲望依然存在。这个世界需要有人来扮演这种暗影般的角色，忍者依旧存在着。在现代社会中雇佣忍者的多为政商名流之辈。而这些掌握国家命运他人生杀大权的人却把忍者当成是完成自己一己之私的道具。

为了对抗这些被黑暗势力策动的"恶者"，政府制定了一个项目计划。计划的内容便是培养被称为"善忍"的国家专属忍者。而负责培养忍者们的机构就是"国立半藏学院"。

故事讲述的就是这群将青春与热血献给国家和战斗的女学生们生活战斗的历程。刚进入国立半藏学院的元气少女——飞鸟。她又将在这里经历怎样的战斗与青春呢？又将得到与失去什么呢？

第一章

章节概要 在犯瞌睡的飞鸟突然惊醒了，于是教练雾夜开始进行了战斗训练教学。



主要任务



任务1-01：战斗训练授业
使用角色：飞鸟
场地：国立半藏学院
过关条件：出现目标后，消灭杂兵和傀儡
攻略要点：这是序章任务会教授一些基本操作。（上文系统有详细的阐述）这里需要讲解一下关于破坏障碍物，如大多数的ACT游戏一样，毁坏障碍物是有道具掉落的，同样上文也已经有表列出来了。
限制时间：无
难易度：★☆☆☆☆

任务1-02：云雀の秘传忍法书夺还
使用角色：飞鸟
场地：车站前商店街
过关条件：清理掉所有的忍者
攻略要点：有个需要注意的地方，会投射苦无的忍者要优先干掉，然后地上的经验卷轴可是非常好的东西，请别忘记捡；这个关卡就开始出现了胖子敌人（胖得像球），尽快解决她，是个攻击力很大的家伙。
限制时间：无
难易度：★☆☆☆☆

任务1-03：迷惑な不良を懲らしめろ
使用角色：斑鸠
场地：老旧的低洼地区
过关条件：清理不良学生
攻略要点：清理完毕所有不良学生即可，记得看见箱子就要砸开，千万别漏了经验卷轴什么的。
限制时间：无
难易度：★☆☆☆☆

任务1-04：盗まれた財布を取り返せ
使用角色：飞鸟
过关条件：清理盗贼团伙
攻略要点：清理完所有盗贼即可轻松过关。
限制时间：无
难易度：★☆☆☆☆



任务1-05：セクハラのお仕置き
使用角色：葛城
过关条件：清理不良学生
攻略要点：在操作葛城的时候，因为她在攻击的时候造成硬直时间比较长，与飞鸟或斑鸠的使用上明显更容易打空。尽量结合密传忍法来弥补这个缺点吧！还有，最里面的蓝色橱柜是可以破坏掉的。
限制时间：无
难易度：★☆☆☆☆

任务1-06：ぬいぐるみを賭けた胜负
使用角色：柳生
过关条件：打败善忍云雀
攻略要点：这里敌人对我方造成伤害相当的大，即使后期我方角色等级提高，再次前往依然没多大差别。不过好在可以利用这里的傀儡积蓄忍法槽，然后利用密传忍法清理反击吧。
限制时间：无
难易度：★☆☆☆☆

任务1-07：云雀の补修
使用角色：云雀
过关条件：6分以内消灭傀儡
攻略要点：首次带有时间限制的任务，虽然是弱势的云雀萝莉，但是在对付傀儡上还是有两把刷子的，所以利用忍转身之后的密传忍法消灭这些恼人的傀儡吧！
限制时间：6：00
难易度：★☆☆☆☆



任务1-08：蛇女子学园からの刺客
使用角色：飞鸟
过关条件：打倒恶忍焰
攻略要点：焰是第一章的BOSS，初次遭遇血条很长的BOSS更需要稳扎稳打。焰本身的攻击力很高，注意闪避就可以了，同时杂兵也要尽快清理，别忘记障碍物里的好东西哦，打败第一关BOSS后等级自然就上升了。
限制时间：无
难易度：★★☆☆☆

自由任务

任务1-09：密室での战斗训练
使用角色：任意
场地：国立半藏学院
过关条件：消灭50个傀儡
攻略要点：无难度，像傀儡这种低智商的东西基本只要一路按Y闭着眼睛都能过。
限制时间：无
难易度：★☆☆☆☆

任务1-10：商店街の不良を击退しろ
使用角色：任意
过关条件：清理不良学生
攻略要点：清理完毕所有有不良学生即可，商店街嘛，有东西就打坏掉，别忘记各种道具哦。
限制时间：无
难易度：★☆☆☆☆

任务1-11：校内の风纪を守れ
使用角色：任意
过关条件：在5分种以内清理不良学生
攻略要点：表面上是维护校园秩序什么的，其实只是换了个说法而已(哪有那么多的不良学生给你清理啊喂！)，本关的目的就是清理完毕所有不良学生即可。
限制时间：无
难易度：★☆☆☆☆

任务1-12：制限时间式任务の训练
使用角色：任意
过关条件：在10分以内到达屋顶
攻略要点：尽快解决所有场景的敌人，节约时间一鼓作气冲上楼就可以过关了，10钟的时间足够了，切记不要选云雀萝莉，否则很难达到通关要求的（笔者第一次就是用的云雀，虽然勉强过了，但是还是门坎上的鸭蛋一只，随时有可能被时间这把杀猪刀给砍个GAMEOVER）。
限制时间：10：00
难易度：★★☆☆☆

任务1-13：USBメモリ夺还の任务
使用角色：任意
过关条件：消灭所有敌人，取得U盘
攻略要点：无难度，消灭所有敌人就可以了，没有时间限制，可以选择飞鸟直接一路杀到底。
限制时间：无
难易度：★★☆☆☆

任务1-14：未成年の饮酒を取り缔まれ
使用角色：任意
过关条件：清理不良学生
攻略要点：消灭所有敌人，基本没什么要注意的地方，选人不限，就类似“校内的风纪维护”打法一样。
限制时间：无
难易度：★★☆☆☆

第二章

章节概要 讲述了雾夜老师的得意门生凛的故事，进而激发了葛城的训练欲望。

主要任务

任务2-01：葛城の自主トレ－ニング
使用角色：葛城
过关条件：5分以内破坏30个卷稿（卷稿：日本古代进行弓箭或者剑道训练的工具，在木棒上绑上密集稻草，然后就可以练习了）
攻略要点：根本就是完全静止的对手，只要一个个地破坏掉就可以了，同时推荐开场就用命驱模式进行，如果不用命驱模式的话注意周围的杂兵。5分内破坏30个卷稿还是绰绰有余的。
限制时间：5：00
难易度：★☆☆☆☆

任务2-02：大好きなひばり
使用角色：柳生
过关条件：消灭不良学生之后打败善忍云雀
攻略要点：伴随着奇袭一起登场的恶忍开始出现了，情况对我方是相当不利的，注意利用密传忍法配合Y键的远程武器攻击即可。
限制时间：无
难易度：★☆☆☆☆

任务2-03：蛇女忍军を迎击せよ
使用角色：任意角色
过关条件：恶忍全消灭
攻略要点：要注意一些会吐紫色烟雾的忍者，优先解决之。
限制时间：无
难易度：★★☆☆☆

任务2-04：斑鸠 对 咏
使用角色：斑鸠
过关条件：消灭恶忍之后打败咏
攻略要点：从本关开始BOSS的血槽开始变为两条了，同时还要注意BOSS的密传忍术。其实咏的攻击方式主要是远程攻击，切记多多回避，我方也可以乘机使用密传忍术以牙还牙。
限制时间：无
难易度：★★☆☆☆



任务2-05：葛城 对 日影
使用角色：葛城
通关条件：消灭恶忍之后打败日影
限制时间：无
攻略要点：由于葛城攻击硬直很高，要注意的的是尽量别打空，否则就是被对方一顿暴打。
难易度：★★☆☆☆



任务2-06：柳生 对 未来
使用角色：柳生
过关条件：消灭恶忍之后打败未来
攻略要点：未来和柳生基本上招式差不多，不过要注意的是不要靠得太远，不然会被完虐。
限制时间：无
难易度：★★☆☆☆

任务2-07：云雀 对 春花
使用角色：云雀
过关条件：消灭傀儡之后打败春花
攻略要点：云雀本身攻击力不高，给他带来非常不利的情况，惟一可以弥补的就是先拼血后加血策略，意思就是说先和BOSS硬拼，直到血量见底的时候打败障碍物吃血。
限制时间：无
难易度：★★☆☆☆



任务2-08：飞鸟 对 焔
使用角色：飞鸟
过关条件：消灭恶忍之后打败焔
攻略要点：一个是二刀流，一个是六刀流，不过飞鸟的动作相对焔来说更为轻盈，基本是完全克焔的。
限制时间：无
难易度：★★☆☆☆



自由任务

任务2-09：恶忍讨伐任务
使用角色：任意
过关条件：消灭80个恶忍
攻略要点：无难度，但是要注意各种技能忍者，消灭80个敌人就可过关。
限制时间：无
难易度：★☆☆☆☆

任务2-10：下町の悪忍を击退しろ
使用角色：任意
过关条件：清理恶忍
攻略要点：无难度，同样是要注意一些特殊技能的忍者
时间：无
难易度：★★☆☆☆

任务2-11：暗に溶ける忍
使用角色：任意
过关条件：清理恶忍
攻略要点：注意最后2个台阶的BUG；解决办法：清敌不能太快否则会卡住不能前进，看到右侧有两个红的敌人跳出来后要等一等，等蓝色和黄色的敌人都出来然后全部干掉。
限制时间：无
难易度：★★☆☆☆

任务2-12：月明かりに映える刺客
使用角色：任意
过关条件：清理恶忍
攻略要点：在地形上有所区别，不过对我方没有太大的影响，还是要注意那种突然穿出来的敌人，消灭所有敌人也就过关了。
限制时间：无
难易度：★★★☆☆

任务2-13：通学路の安全を确保しろ
使用角色：任意
过关条件：清理恶忍
攻略要点：无难度，消灭所有敌人
限制时间：无
难易度：★★★☆☆

任务2-14：温泉街の悪忍を退治せよ
使用角色：任意
过关条件：清理恶忍
攻略要点：本关敌人的出现方法主要是下面出现的，因为有围栏所以都在最版边的口子出现，围在版边殴打就可以了。
限制时间：无
难易度：★★★☆☆



第三章

章节概要 一行人来到了美丽的海滨，刚从更衣室出来还没玩到一会就遇到了状况。

主要任务

任务3-01：ひと夏の过ち
使用角色：任意
过关条件：6分以内消灭敌人
攻略要点：本关卡角色强制穿上泳装。行动没什么限制，忍转身和命驱模式使用可能。
限制时间：6：00
难易度：★★☆☆☆

任务3-02：云雀の单身潜入
使用角色：云雀
过关条件：清理恶忍
攻略要点：这里需要提醒一下，过关后柳生会暂时离开。
限制时间：无
难易度：★★☆☆☆

任务3-03：蛇女子学园への潜入
使用角色：云雀
过关条件：打败恶忍春花
攻略要点：通关后和柳生交换，云雀长期离开。云雀基本上还是很弱，还是需要注意回血，左上方的箱子里有牛奶包，右下方是壶，同时注意阴乱闪乱使用的地方。
限制时间：无
难易度：★★★☆☆

任务3-04：超秘传忍法书の行方
使用角色：柳生
过关条件：打败恶忍焔
攻略要点：柳生其实对付焔正是恰到好处，惟一注意的是尽量别靠太近，只要按X配合Y直接接上超必杀就行了。
限制时间：无
难易度：★★☆☆☆

任务3-05：云雀の转校
使用角色：云雀
过关条件：打败恶忍未来
攻略要点：对于云雀来说，打未来确实有点难度，所以尽量打打逃逃进行迂回作战比较保险，上文也说过，未来的攻击方式如同柳生，只要让云雀把未来打至浮空，不停按Y不让她掉下来就行了（有点毁键），这种打法虽然很无赖，但是对于柔弱的小萝莉来说遭遇强敌时，也只能这么做了。
限制时间：无
难易度：★★☆☆☆

任务3-06：蛇女の掟
使用角色：云雀
过关条件：打败恶忍春花
攻略要点：这里需要注意的是，杂兵出现不固定恰恰是云雀技能的弊端，根本不能打到所有的敌人，只能当敌人排成一排直线的时候进行密传忍术的攻击。同时要配合好补给，不然损血太厉害了。也可以把春花打至浮空，然后再慢慢耗血，这里需要注意的是，春花的密传忍术是一个会跟踪的“心”，只要左右来回躲避三次就会消失，切记不要被左右夹攻了，不然死得很惨哦。
限制时间：无
难易度：★★★☆☆

任务3-07：蛇女子学园の授业
使用角色：云雀
过关条件：清理恶忍
攻略要点：本关开始，体力槽2条的敌人首次出现。具体长短还要看难易度，难度越高血条也就越长。云雀的话只要尽量使敌人站在一直在线然后使用密传忍术，一次清理掉，这样升级也就会很快。
限制时间：无
难易度：★★★☆☆

任务3-08：云雀の居场所
使用角色：云雀
过关条件：清理恶忍
攻略要点：从地下跳出来的恶忍需要密切注意！尽量避免额外的损伤，因为云雀本身就弱，所以要时刻注意。
限制时间：无
难易度：★★★☆☆

自由任务

任务3-09：热砂の攻防
使用角色：飞鸟
过关条件：清理恶忍
攻略要点：无难度，消灭所有敌人
限制时间：无
难易度：★★☆☆☆

任务3-10：汤けむりに纷れた影
使用角色：任意
过关条件：清理恶忍
攻略要点：无难度，消灭所有敌人
限制时间：无
难易度：★★☆☆☆

任务3-11：夺われた御神体を取戻せ
使用角色：任意
过关条件：神像夺回
攻略要点：本关卡2个区域就结束了，但是最初的区域的敌人非常多。如果你等级高的话可以一路到底直接杀出血路进到里面。打败拿着神像的恶忍就过关了。
限制时间：无
难易度：★★★☆☆

任务3-12：波と共に去りぬ
使用角色：任意
过关条件：破坏25个木箱
攻略要点：无难度，破坏掉25个箱子，同时注意攻击敌人即可
限制时间：无
难易度：★★★☆☆

任务3-13：机密データ夺还作战
使用角色：任意
过关条件：USB内存夺回
攻略要点：无难度，消灭所有敌人
限制时间：无
难易度：★★★★☆

任务3-14：影の在る所、乱あり
使用角色：任意
过关条件：清理恶忍
攻略要点：四星难度，注意消灭所有敌人，敌人普遍血都很厚。
限制时间：无
难易度：★★★★☆

第四章

章节概要 为了对抗恶忍，善忍们开始了特训的道路！

主要任务

任务4-01：善と恶の境界线
使用角色：飞鸟
过关条件：打败恶忍焰
攻略要点：除了傀儡不是伪装焰以外，其他杂兵的形态都是焰。切记她的秘传忍法也是很棘手的。
限制时间：无
难易度：★★★☆☆



任务4-02：阴の超秘传忍法书の试练
使用角色：飞鸟
过关条件：消灭恶忍
攻略要点：消灭所有敌人，此时的敌人基本上都是符合3星级的规格的，只要飞鸟等级够高那本关卡也没太大问题。如果玩家到这里发现打不过的话，记得可以挑战一些自由关卡来提升飞鸟的能力值。
限制时间：无
难易度：★★★☆☆

任务4-03：飞鸟の特训
使用角色：飞鸟
过关条件：消灭恶忍
攻略要点：要说难度的话，无非是敌人数量比之前的任何关卡都要多，基本上到本关卡的话，飞鸟的级别也不会很低的，所以一路势如破竹地进军到关底吧！取得阴之超秘传忍法书，飞鸟学会超密传忍法“半藏流乱れ咲き”。
限制时间：无
难易度：★★★☆☆

任务4-04：斑鸠の特训
使用角色：斑鸠
过关条件：8分以内消灭敌人
攻略要点：惟一所谓的难度也就是要注意时间限制了，但是本身斑鸠也是速攻型的角色，掌握好时间，记得消灭敌人的同时不要超时就可以了。然后斑鸠学会超密传忍法“凰火炎闪”。
限制时间：8：00
难易度：★★★☆☆

任务4-05：葛城の特训
使用角色：葛城
过关条件：破坏3块大岩石
攻略要点：使用秘传忍法对岩石没有太大作用，关键点还是在于先要清理周围恼人的杂兵后再击碎大岩石。葛城学会超密传忍法“デッド スクリュ-ド ラゴン”。
限制时间：无
难易度：★★★☆☆

任务4-06：柳生の特训
使用角色：柳生
过关条件：消灭100个敌人
攻略要点：敌人渐渐多了，恰恰柳生的技能和攻击方式都对这些密集的敌人造成重创的高效武器，虽然本关要求消灭一百个敌人，但由于不存在时间的限制，玩家慢慢磨都可以。完成后柳生学会超密传忍法“冰の足”。
限制时间：无
难易度：★★★☆☆

任务4-07：云雀の特训
使用角色：云雀
过关条件：3分钟生还
攻略要点：主要还是靠场景内的牛奶补充体力啊，可怜的云雀就是这么弱。打出高评价的话记得练满级再挑战。，云雀学会超密传忍法“おっきくするよ”
限制时间：3：00
难易度：★★★☆☆

自由任务

任务4-08：狮子身中の恶忍
使用角色：任意
过关条件：清理掉恶忍
攻略要点：本关可以用云雀或者斑鸠挑战一遍，基本都是高评价
限制时间：无
难易度：★★★☆☆



任务4-09：校内净化运动
使用角色：任意
过关条件：清理掉不良学生
攻略要点：如上文的维护风纪一样，不过本关的敌人能力都得到了加强，所以可以选择柳生和斑鸠挑战。
限制时间：无
难易度：★★★★☆

任务4-10：空への脱走
使用角色：任意
过关条件：8分以内到达高楼顶部的直升机飞机场
攻略要点：考虑到本关存在限制时间，在选择角色时推荐选择速攻型的角色，比如飞鸟或斑鸠。
限制时间：8：00
难易度：★★★★☆

任务4-11：秘汤の决斗
使用角色：任意
过关条件：清理掉恶忍
攻略要点：消灭所有敌人，注意一些喷紫色毒雾的忍者。
限制时间：无
难易度：★★★★☆

任务4-12：ザコ山强盗团再び！
使用角色：任意
过关条件：清理掉强盗团
攻略要点：基本上就是一个强化版本的敌人，除了血厚但智商一点都没上去，我们可以选斑鸠和飞鸟以及柳生作战。
限制时间：无
难易度：★★★★☆

任务4-13：落日の序曲
使用角色：任意
过关条件：清理掉恶忍
攻略要点：本关敌人明显在数量和血量上都是达到了顶峰，没什么技术难度，选高等级的飞鸟（30级）就可以了。
限制时间：无
难易度：★★★★★

任务4-14：无限の剑闪
使用角色：任意
过关条件：消灭100个恶忍
攻略要点：本关开始有3条血槽的敌人出现，开始做好长期作战的准备吧！但是此类敌人的经验值少说也得10-20万一个，可谓是练级的好去处啊！
限制时间：无
难易度：★★★☆☆

第五章

章节概要 经过训练的众人终于成功归来，踏上了讨伐蛇女子学院的道路！

主要任务

任务5-01：蛇女子学园、攻略战
使用角色：飞鸟
过关条件：清理掉恶忍
攻略要点：本关敌人在人数上比较多，基本上前面出来的忍者，不管是HP以及攻击力上面强化了不少，总之还是要慢慢地杀过去啊，建议飞鸟的等级至少35级左右，她的阳属性的连续技能可以在战斗中给予敌人强烈的打击！
限制时间：无
难易度：★★★★☆

任务5-02：初めての感情
使用角色：葛城
过关条件：打败恶忍日影
攻略要点：表面上看日影很好对付的样子，但是她毕竟也算是个BOSS级别的角色，可别掉以轻心啊，因为她的超密传忍术可以带来毁灭性的打击，惟一的办法就是利用葛城的超必杀配合物理攻击慢慢地耗掉其血，总之打不过就逃，当她攻击打空了，我们就上去补给下攻击，这样来来回回耗她的HP，虽然时间上有点长，但是这是一个稳定的打法，安全第一呀！葛城推荐等级35级。
限制时间：无
难易度：★★★★☆

任务5-03：本当の友达
使用角色：云雀
通关条件：打败恶忍春花 攻略要点：不断迂回作战，否则一定是吃大亏。云雀主要吃亏的地方就是打击的伤害太弱了，从一开始到最后，这点一直是云雀的弊病，惟有当春花披风被爆掉的时候注意她的踢腿攻击，趁她硬直的时候占她便宜，疯狂地按Y键吧！针对此弱点进行压制战斗过程还是比较轻松的，还有需要注意的地方就是春花的超密传忍术。她的超密传忍术是一个半圆形的区域，如果正好处在里面的话，身体会不听指挥，不过可以迅速逃离，只要出那个范围就可以了。云雀推荐等级35级。
限制时间：无
难易度：★★★★☆

任务5-04：持つものと持たざる者
使用角色：斑鸠
过关条件：打败恶忍咏
攻略要点：之前有过交战经验，除了血多了一排之外，我们还要小心她的超密传忍术，这个大刀巨乳女的武器完全是一把巨型武器，而且使出的招式极为赖皮，动不动就会被KO，她的刀在发动超密传忍术的时候会扩大一倍，但是在释放的时候有一个很明显的破绽，这个时候可以躲到她背后去，这时候也就是一个硬直期，乘机对她猛攻吧。其他状态的话我们只有打打逃逃，不断迂回，没有太多技术上的指导了。推荐等级35级。
限制时间：无
难易度：★★★★☆

任务5-05：孤独の末路
使用角色：柳生
过关条件：打败恶忍未来
攻略要点：密切注意的还是对方BOSS的超密传忍术，除了血和技能加强之外，打法如第二章类似。推荐等级35级，未来的技能相比前面来说得以了强化，不过柳生学会了全部技能后完全可以连闪很多次，甚至可以满血打败未来，至于这个概率嘛，完全看玩家水平咯，说到底还是需要反复挑战了，窍门的话可以说是要多练习，这样才能打出“秀”的好成绩。
限制时间：无
难易度：★★★★☆

任务5-06：战いの果てに
使用角色：飞鸟
过关条件：打败恶忍焰
攻略要点：本关会有二次连战，随后焰会变身。前半场基本不用担心。后半场的话主要是利用密传忍法进行攻击，变身之后我们会觉得焰这个装扮非常地令人熟悉，这不是《灼眼的夏娜》当中的夏娜么？除了速度提高之外，飞鸟的密传忍术是完完全全地克制她的，但是切记不要被他的密传忍术打到，不然吃亏的可是飞鸟了哦，当她发动密传忍术的时候，我们只要不断地跳跃就可以轻轻松松地躲过攻击了，然后等她释放完毕技能之后，再紧紧的贴身攻击吧！对她的伤害可是非常的有效哦！
限制时间：无
难易度：★★★★★



任务5-07：忍の道(最终关)
使用角色：飞鸟
过关条件：打败怨楼血
攻略要点：对付这个房子一样的怪物没有什么特别的战法，其实它压根就是一个活靶子，攻击的动作也非常的单一，只要正面利用密传忍法打它即可，基本没有什么技术性的要求，记得它往后缩的话尾巴就会甩出来，及时躲避即可。打败这只长相奇特的怪物游戏就算基本通关了，余下的只是一些收集的要素，对于急切需要通关的玩家来说，先通关一遍然后慢慢收集要素是非常必要的。（设计这么一个满身是槽点的BOSS我觉得厂商纯粹是让玩家没事吐槽来的！）
限制时间：无

小秘方：游戏通关后，在更衣室内按着X键，用陀螺仪功能翻转3DS可以通过不同角度观看女生… 除了解禁这东西以外，五位角色可分别拿到敌方对战时的衣服（忍转身模式的衣服），角色对应分别如下：
飞鸟=>焰
斑鸠=>咏
葛城=>日影
柳生=>未来
云雀=>春花

自由任务

任务5-08：传说の大道寺先辈登场！
使用角色：全角色
过关条件：全部角色一次性打败大道寺
攻略要点：使用斑鸠→葛城→柳生→云雀→飞鸟这样顺序与大道寺进行车轮大战。算是本作难度最高的任务了，要是有一个人育成得不是很好的话，吃亏的可是自己啊，推荐全员35级左右，且属性都为极属性。在五连战当中其中要是有一个人失败的话，那就要重头开始了。还有，关卡的东南和北侧两面有的二个补血的道具。真的有需要时候，就去补血吧！要是命驱模式的话，被大道寺击中几下就熬不住了，所以要好好迂回战斗，如果之后打败了大道寺要是挑战本关的话，是不能选择大道寺进行游戏的，而通关后大道寺就能够使用了！（嗯，大道寺前辈的胸围100，比敌方的春花还“凶”）很有番长的架势，至于番长是什么嘛，玩过《应援团》的玩家一定很熟悉的咯，这里就不再阐述了。
限制时间：无
难易度：★★★★★



任务5-09：己が信念のままに…
使用角色：任意
过关条件：消灭恶忍
攻略要点：首先在消灭所有敌人的同时要注意收集经验卷轴，注意的是，敌人基本上最少都是2条血条的角色，皮粗肉厚。这里动不动就会有+10000卷轴出现呢，所以不拿白不拿。
限制时间：无
难易度：★★★★☆

任务5-10：最恐の守护者たち
使用角色：任意
过关条件：消灭恶忍
攻略要点：广大区域内的耐久战。敌人出来得比较分散，建议使用范围攻击系的角色，使用密传忍术配合起来就可以了，比如柳生。
限制时间：无
难易度：★★★★☆

任务5-11：胜者なき战い
使用角色：任意
过关条件：4分钟生还
攻略要点：努力保住小命，需要坚持4分钟，推荐选择高等级的飞鸟出战。这样能确保4分钟存活的概率为100%！本关明显就是敌人数量为无限，在这个四分钟内无论怎么打都打不光，所以别想着全部消灭就可以了，本关惟一的一个好处就是——赚经验！
限制时间：4：00
难易度：★★★★★

任务5-12：刹那を驱ける
使用角色：任意
过关条件：取得四个解毒剂
攻略要点：解毒剂是从敌人身上掉落的，打死专门的敌人就会掉落，因为敌人数量繁多，不可能一下子找到带有标记的忍者，所以，还是老老实实地灭了全部忍者吧，一方面可以赚取经验，另一方面么还能顺便满足某些的称号任务！
限制时间：无
难易度：★★★★★

任务5-13：国宝の护符を探しだせ
使用角色：任意
过关条件：取得3个护符
攻略要点：打死特殊的敌人就会掉落护符，得到三个护符就好了，大概3个版面，如5-12类似的任务，差别嘛敌人稍微比5-12多一点，版面缺只有3个。
限制时间：无
难易度：★★★★★

任务5-14：闪乱、舞い忍ぶ
使用角色：任意
过关条件：打败蛇女子学园5人主力
攻略要点：用一个角色分别打败咏→日影→未来→春花→焰5人。他们虽然没有大道寺前辈那么逆天，但是也够我们耗的。（打法请综合上文观看，没什么技术上的难度，惟一要注意的是，能躲就躲）当然等级到了满级的我们一点用不担心了，BOSS基本只有被我们虐的份了。注意！本关是自由任务当中难度最高的任务。（还有就是屋顶左右上方的补给品只有咏战会有，后面的战斗请多谨慎！）
限制时间：无
难易度：★★★★★





后记

本游戏算是在近期3DS游戏荒中突出的一匹黑马，从刚出不久到现在卖得已经断货的状态实属不易，光说游戏质量的话只能说是中规中矩，题材年龄层次偏上，一般作为休闲游戏话完全没问题，要是和大作比的话就有所欠缺了。厂商显然是赚到了甜头了，所以期待新作吧！

3DS
游戏最强年鉴

3DS游戏最强年鉴

年鉴说明

本年鉴收录了2011年2月至2011年9月期间发售的各版本3DS游戏共69款。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为避免重复，本年鉴中仅收录该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在信息栏的“备注”一栏中注明。根据游戏重头程度的高低，年鉴中所介绍的游戏分为两种篇幅，篇幅较大的为520字左右，较小的为250字左右。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

游戏中文译名

游戏原名

推荐度
代表该游戏的推荐程度，满分为10分

依次为：游戏发行厂商、游戏类型、游戏发售日、该游戏的地区版本、游戏人数、游戏售价

该游戏的推荐玩家年龄、该游戏的其他地区版本发售时间

游戏封面

游戏介绍
根据游戏的重头程度，分别用250左右及520字左右的篇幅来介绍游戏

游戏实际画面

游戏分项评分

胜利十一人 3D足球

ウイニングイレブン 3DSoccer

推荐度 7

Konami	SPG	2011年2月26日	日版	1～2人	5800日元
全年龄	备注：2011年3月25日（欧版）/2011年3月27日（美版）				

本作充分运用了裸眼3D机能来展现球场的纵深，在游戏新增的球员背后视角（类似系列作品中一球成名模式的默认视角）中最为明显，玩家在传球、射门时可以明显感受到球员之间的距离，临场感十足。另外，在赛前球员的入场画面以及射门的慢镜头回放时，3D效果也非常明显，配合着热血的实况解说和现场的欢呼助威声，让玩家仿佛置身于球场之中。在紧张比赛的同时，玩家也可以利用触摸屏在预先设置好的4种战术间进行实时切换。本作收录了196支球队，模式方面则有友谊赛、欧洲冠军联赛和大师联赛。游戏支持通过Wi-Fi进行对战，或是利用邂逅通信与其他玩家交换大师联赛的数据，进而展开自动对战。

画面 音乐 系统 耐玩度

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
TPS	第三人称视点射击游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

索引

超级街头霸王Ⅳ 3D

スーパーストリートファイター-Ⅳ 3D Edition

推荐度 8

Capcom	FTG	2011年2月26日	日版	1～2人	4800日元
12岁以上	备注：2011年3月25日（欧版）/2011年3月27日（美版）				



人气格斗游戏《超级街霸Ⅳ》的3DS版，游戏保留了原作的绝大部分内容，35名角色一个也不少，人物招式也没有丝毫的删减。在网络对战方面，3DS的邂逅通信系统以及无线网络功能也丝毫不逊色于PS3和X360，玩家足不出户就可以和全世界的高手切磋技艺。为了弥补3DS的按键少的问题，游戏的操作方式被分为了LITE和PRO两种，其中PRO就和家用机版操作一样，除了6个基本攻击键外，还能将触摸屏设定为指定的按键组合，如三拳同按、中拳+中脚等等；而LITE则是专门对应初心者的操作，不但能够设定按键组合，还可以设定必杀技指令，通过点击下屏必杀技可一键发出。





画面	●●●●○	系统	●●●●○
音乐	●●●●○	耐玩度	●●●●○

飞跃！泡泡龙3D

とびだす!パズルボブル 3D

推荐度 6

Square Enix	PUZ	2011年2月26日	日版	1人	4980日元
全年龄	备注：2011年3月27日（美版）/2011年4月21日（欧版）				



《泡泡龙》是诞生于1994年的一款方块消除类游戏，本作比起原版有了不少的变化：通常模式没有时间限制，并且还搭配了新手用的辅助线，让玩家可以体验到轻松消除方块的爽快感；对应限定时间的挑战模式中则取消了辅助线，是高手练技术、挑战自我不可或缺的模式。另外，游戏在系统上也有进化：在消除泡泡后，右下角的槽就会增长，增长到一定程度后会提供特殊的泡泡给玩家使用；一次性消除6个以上的泡泡时还会触发奖励时间，在限定时间内消除泡泡后可以获得大量的额外分数。





画面	●●○○○	系统	●○○○○
音乐	●●○○○	耐玩度	●●●●○

巨龙之战3D

コンバット オブ ジャイアント ダイナソ-3D

推荐度 6

Ubisoft	ACT	2011年2月26日	日版	1人	5040日元
全年龄	备注：2011年3月27日（美版）/2011年3月31日（欧版）				



本作是由育碧推出一款恐龙题材ACT，游戏以1亿5千万年前的侏罗纪世纪为舞台，玩家需要操作恐龙在各种各样的关卡中探索，并打倒其他的对手君临侏罗纪世界的顶点。游戏的流程由探索和战斗两个部分组成，探索过程中玩家会遇到不少挡路的障碍，这时需要活用恐龙的能力突破后才能继续前进。当遇到其他恐龙时就会进入战斗部分，战斗为一对一的形式，获胜的方法是用尽一切办法把对方的HP削减为0，又或是像相扑一样把对方推出界外。在关卡的最后还会有BOSS战等着玩家，BOSS战的规则和普通战斗基本一致，但BOSS的体力很高，得抓准每一个机会反击才能获胜。





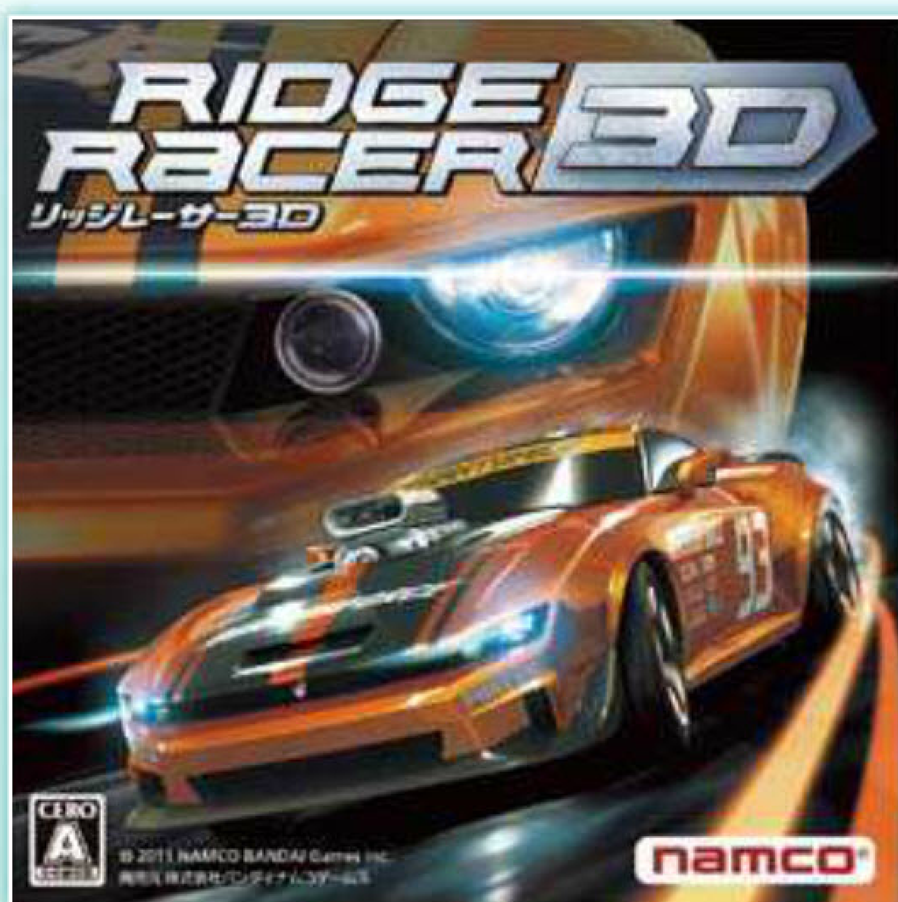
画面	●●●○○	系统	●●○○○
音乐	●●○○○	耐玩度	●●○○○

山脊赛车3D

リッジレーサー 3D

推荐度 7

NBGI	RAC	2011年2月26日	日版	1～4人	6090日元
全年龄	备注：2011年3月25日（欧版）/2011年3月27日（美版）				



“《山脊赛车》系列”时隔4年的新作，和系列之前作品一样，听着充满节奏感的音乐进行爽快的飙车是游戏最大的魅力所在，并且这次画面还加入了前作未有的3D效果，令游戏的速度感和魄力再次得到提升。3DS版除了有单人用的竞速和时间赛模式，以及最多支持4人共同游戏的联机模式等传统模式外，还专门追加了对应3DS邂逅通信的决斗模式，玩家通过邂逅通信交换完成时间赛模式后获得的邂逅码，可在单人游戏下和别的玩家实现一对一的对决。另外玩家还可以把Mii形象或相片作为自己游戏中的车手头像，对战时头像会实时显示在车辆上方，这样每个对手的位置就一目了然了。





画面	●●●○○	系统	●●●○○
音乐	●●●●○	耐玩度	●●●○○

任天狗+猫

nintendogs+cats

推荐度 8

Nintendo	ETC	2011年2月26日	日版	1人	4800日元
全年龄	备注：2011年3月25日（欧版）／2011年3月27日（美版）				







画面	●●●●○	系统	●●●○○
音乐	●●●●○	耐玩度	●●●●○

本作是人气动物交流游戏《任天狗》的续作，游戏的玩法和前作相同，虚拟的宠物会在游戏空间里活动，玩家可以借由触控屏和麦克风与它们嬉戏或是照料它们，就像饲养真实的宠物一样。游戏分为三个版本发售，分别收录了柴犬、黄金猎犬、小猎犬、迷你短脚狗、迷你达克斯猎狗、马尔济斯犬、德国獒犬、哈巴狗、英国可卡犬等27种的犬种，并且就算是同一种犬种，也会有体格和毛色上的差异，玩家可以仔细挑选，选出最符合自己喜好的小狗进行饲养。另外通过邂逅通信或游戏时间的累积后，还可以饲养其他版本中的犬种。正如游戏标题一样，这次除了宠物狗之外，还能养宠物猫，但和狗不同的是，猫是一种独来独往的生物，不会主动亲近人，也不能学习才艺，除了喂食和用玩具逗它玩外，多数的时间都是放置，适合不能抽出太多时间照料宠物的玩家。

游戏进入3DS平台，画面自然也加入了3D效果，通过3DS的立体显示功能，宠物们毛绒绒的质感与可爱逗趣的表情动作都会以更逼真的效果呈现在玩家眼前。无论是趴在屏幕上伸出舌头舔主人，还是躺在地上肚子朝天给主人抚摸，可爱度比在NDS上时大幅上升。使用随主机同捆的AR卡，还能用摄像头来结合真实环境与虚拟宠物，让小狗出现在玩家所处的环境中，展示已经掌握的才艺。



雷顿教授与奇迹假面

レイトン教授と奇迹の假面

推荐度 9

Level-5	AVG	2011年2月26日	日版	1人	5980日元
全年龄	备注：无				







画面	●●●●○	系统	●●●●○
音乐	●●●●●	耐玩度	●●●●●

本作是"《雷顿教授》系列"第五部作品，故事从一场狂欢宴会拉开序幕，讲述了一个带跨越了18年的故事，玩家可以从本作的故事中了解到雷顿年轻时的事迹。作为3DS的首发护航作品之一，本作的素质毋庸置疑，游戏整体难度不高，流程中需要解决的关键谜题数量也不多，加上游戏全程穿插了大量高素质的动画来表现剧情，让整个游戏过程一气呵成，非常爽快。

谜题是该系列最重要的组成部分之一，本作的谜题种类比较丰富，难度和前几作相比略低，对应日语假名的谜题数量有所下降。值得一提的是，除了流程中的150个谜题外，官方还会每天更新一个通过Wi-Fi下载的谜题，更新时间持续一年，让喜爱解谜的玩家们每天都有动脑的机会。迷你游戏和小金币收集是该系列除流程和谜题之外的另一大特色，和前几作相比，本作的迷你游戏创新不足，老玩家可以找到似成相识的感觉；小金币收集难度有所提高，这得益于本作场景的扩大以及"推进视角系统"的导入，不少小金币的藏身地点都需要将视角推进之后才能发现。虽然游戏对应裸眼3D功能，不过实际上除了过场动画外，其他时候几乎没有开启裸眼3D功能的价值。谜题中没有必须利用到3D成像功能的，甚至连对应陀螺仪的谜题也只有寥寥几个，看得出本作对于3DS的利用度还远远不够，希望能在下一部作品中能带给玩家更大的惊喜。



战国无双 编年史

战国无双 Chronicle

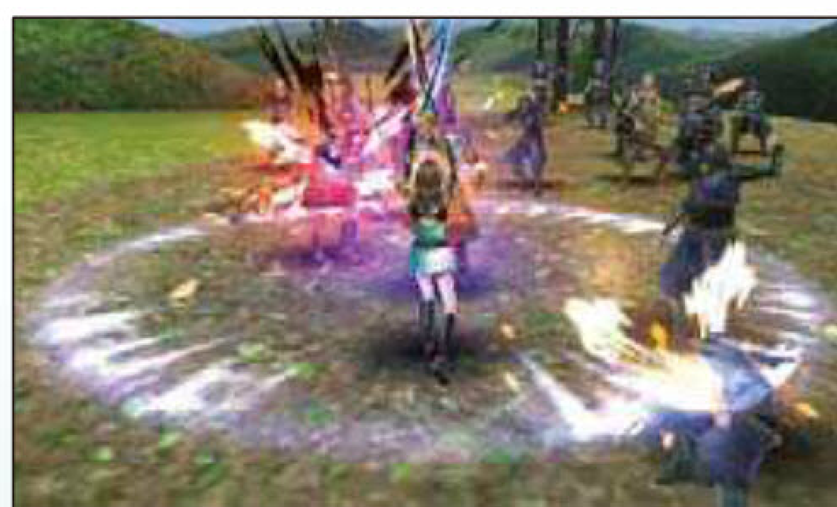
推荐度 9

Koei Tecmo Games	ACT	2011年2月26日	日版	1人	6090日元
12岁以上	备注：2011年3月25日（欧版）／2011年3月27日（美版）				



本作采用了3代的人物造型，《3Z》中追加的新角色也一并收录，共有42名角色。玩家是以原创主角的身分体验战国乱世，随着剧情的发展加入不同阵营、参加史上的经典战役、以此来了解不同角色的理念和志向——这正契合了游戏的副标题“编年史”。原创主角与史实武将间存在“友好度”的设定，玩家在对话中的选择会影响角色间的相互关系。友好度更关系到武将、关卡的解锁以及专属武器的获得，而想要看到角色的全部事件也需要花一番功夫。

系列的特色“战场任务”在本作中的作用进一步加强，完成任务后除了能降低敌方士气外，还可以获得额外的武器或道具等奖励。玩家能通过触摸屏在4名场上武将间进行自由切换，进而控制其分头迎敌，快速完成战场任务。本作在操作方面沿袭了系列传统的Charge攻击，并追加了消耗练技槽的“影技”和“战技”，前者可用于崩坏敌方的防御，后者则能为战局提供各种帮助。游戏中共有56种战技，其中还有不少是特殊组合才能发动的协力技，战技能够起到扭转不利局面的强大效果，在挑战一些限制时间较短的任务时，发动合适的战技可以事半功倍。本作在发售后通过下载的形式追加了6个额外关卡，虽然并不支持联机游戏，但玩家间可以利用邂逅通信交换资料，并展开邂逅通信对战，获得战利品。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■■ 耐玩度 ■■■■■

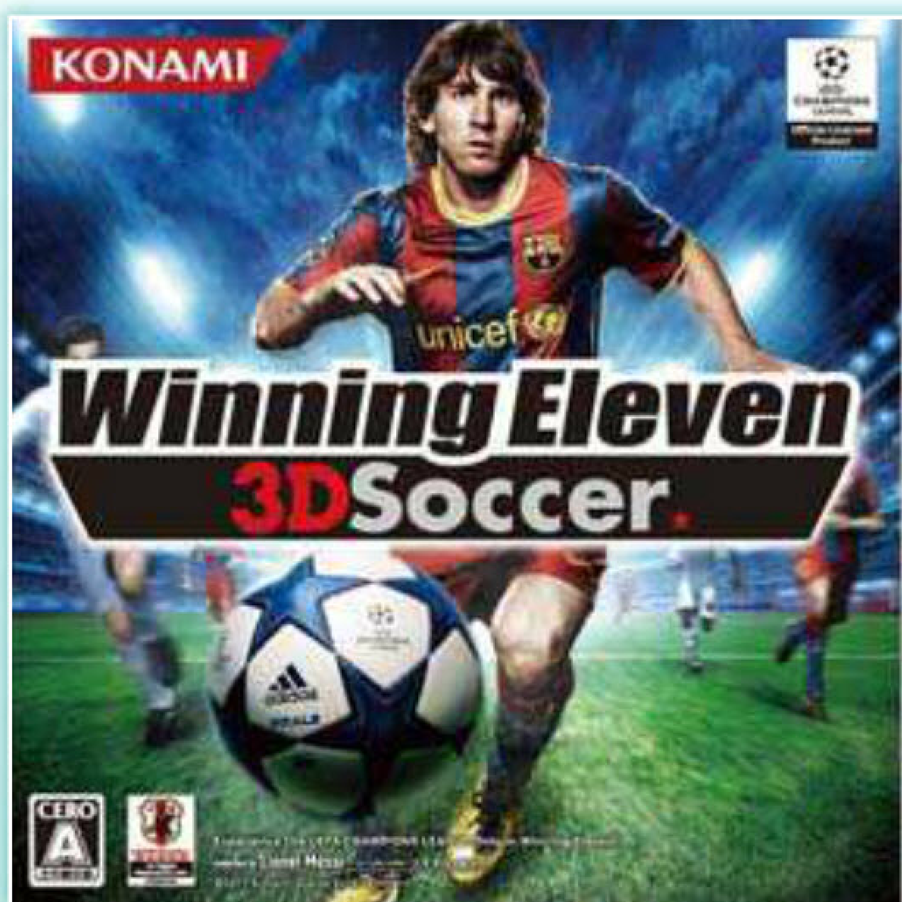


胜利十一人 3D足球

ウイニングイレブン 3DSoccer

推荐度 7

Konami	SPG	2011年2月26日	日版	1～2人	5800日元
全年龄	备注：2011年3月25日（欧版）／2011年3月27日（美版）				



本作充分运用了裸眼3D机能来展现球场的纵深，在游戏新增的球员背后视角（类似系列作品中一球成名模式的默认视角）中最为明显，玩家在传球、射门时可以明显感受到球员之间的距离，临场感十足。另外，在赛前球员的入场画面以及射门的慢镜头回放时，3D效果也非常明显，配合着热血的实况解说和现场的欢呼助威声，让玩家仿佛置身于球场之中。在紧张比赛的同时，玩家也可以利用触摸屏在预先设置好的4种战术间进行实时切换。本作收录了196支球队，模式方面则有友谊赛、欧洲冠军联赛和大师联赛。游戏支持通过Wi-Fi进行对战，或是利用邂逅通信与其他玩家交换大师联赛的数据，进而展开自动对战。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

超级猴子球3D

スーパーモンキーボール 3D

推荐度 7

SEGA	ACT	2011年3月3日	日版	1～4人	4410日元
全年龄	备注：2011年3月25日（欧版）／2011年3月27日（美版）				



3DS版的《超级猴子球》除了主模式的猴子球外，还加入了猴子赛车和猴子奋斗两个新模式，并且两个模式都对应最多4人的通信对战。猴子球模式的玩法一如既往，玩家需要控制装在球里的主角爱爱，以到达赛道终点为目标不断滚动，这次除了传统的按键操作外，游戏也对应3DS的陀螺仪功能，玩家只需倾斜3DS就可进行操作。猴子赛车则是竞速游戏，猴子们驾驶赛车在雨林、太空等各种赛道展开速度较量。最后的猴子奋斗则是对战游戏，在限定的时间内比谁收集到的香蕉最多。作为3DS游戏，这次制作方在画面上加入了很多活用立体显示的机关以及演出，新鲜感十足。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

上海3D立方

上海3Dキューブ

推荐度 6

Hudson	PUZ	2011年3月3日	日版	1～2人	3990日元
全年龄	备注：2011年10月11日（美版）				



《上海》是一款以麻将为题材的消除类游戏，把麻将牌中一样花色的牌找出来，如果可以通过直线连接这两个牌那么就可以消除掉。由于麻将牌会摞成数层，因此可以理解为3D版的《连连看》。在这次的《上海3D立方》里，玩家可以体验到真正的3D版《上海》，在全新的"立方体模式"里给玩家提供的是一个3D版的牌堆，想要完成需要不断转动牌堆来找到相同花色的牌进行消除。除了这个全新的模式外，对应原始玩法的"经典模式"也被保留了下来，除此之外还有激烈的"对战模式"，无论单人还是多人都能找到相应的乐趣。



画面 ■■□□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■□□□ 耐玩度 ■■■■□

都市赛车3D 氮气竞赛

アスファルト 3D ニトロレ-シング

推荐度 7

Konami	RAC	2011年3月10日	日版	1～6人	5800日元
12岁以上	备注：2011年3月25日（欧版）/2011年3月27日（美版）				



《都市赛车》是由Gameloft开发的知名赛车系列，登陆3DS平台的本作画面令人惊艳，无论是车身的质感还是赛道的光影效果都非常出色，裸眼3D机能则为玩家们增加了比赛时的真实感和速度感。游戏收录了来自宝马、奔驰、法拉利等厂商的名车，全部42种车型尽皆获得了官方授权，玩家也可以用比赛中得来的奖金改装赛车的外观和性能。游戏中的赛道涵盖纽约、罗马、柏林等17座城市，部分场景中还有隐藏的捷径，合理利用能够大大缩短时间。本作支持最多6位玩家通过无线通信功能展开比拼，而利用邂逅通信则可以交换玩家们的赛道最好成绩等资料。



画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

分裂细胞3D

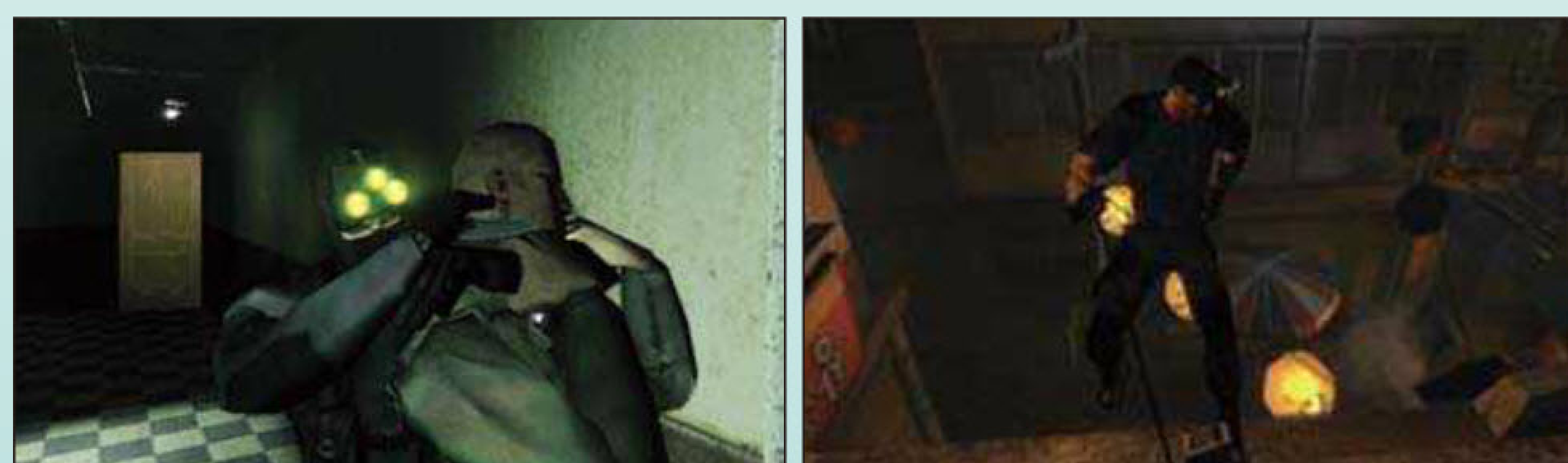
Tom Clancy's スプリンタ-セル 3D

推荐度 7

Ubisoft	ACT	2011年3月17日	日版	1人	5040日元
17岁以上	备注：2011年3月25日（欧版）/2011年4月10日（美版）				



本作是著名潜入动作游戏"《分裂细胞》系列"在3DS上的首款作品，潜入地点横跨美国、巴拿马、朝鲜以及日本。故事讲述美国国家安全局（NSA）秘密部队"第三梯队（3rd Echelon）"成员萨姆·费舍尔，根据情报前往中美追寻恐怖组织的期间，发现一个企图再次引发世界大战的巨大阴谋。3D景深的画面下玩家的代入感得到大幅增强，而建筑与地图的3D化能让玩家更准确地判断角色身处的位置。游戏中加入各种以益智游戏形式出现的解谜环节，3D景深功能带给玩家全新的解谜方式与体验。而借助3DS下屏幕的触摸设置，玩家在选择武器时也更为快捷直观。



画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

疯兔 时间旅行

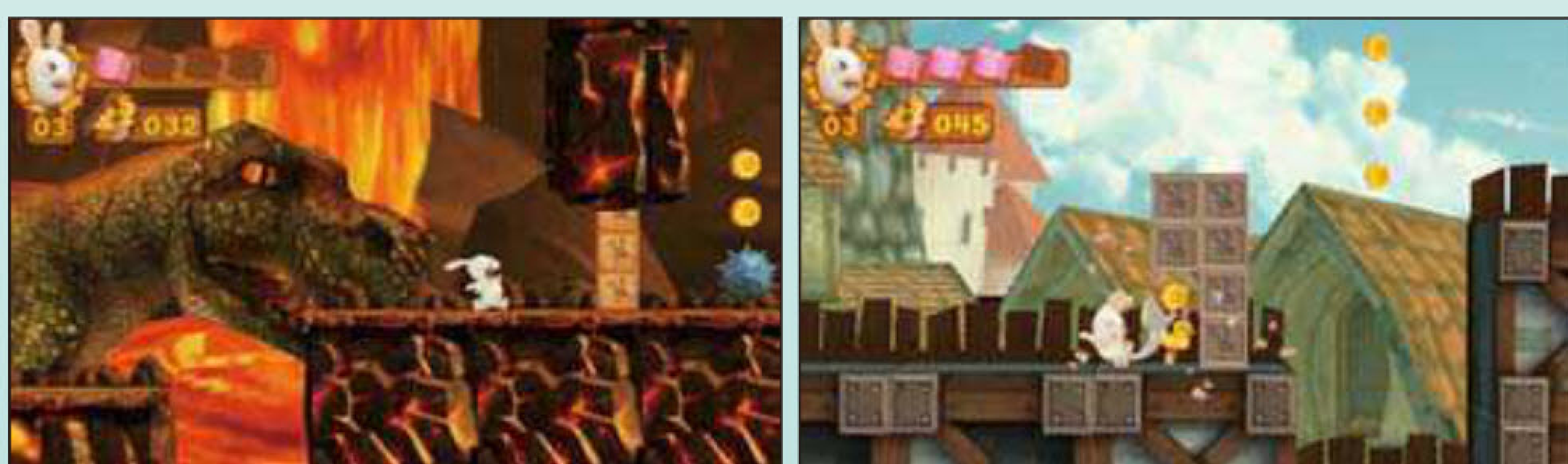
ラビッツ タイム・トラベル

推荐度 7

Ubisoft	ACT	2011年3月24日	日版	1人	5040日元
全年龄	备注：2011年4月1日（欧版）/2011年4月10日（美版）				



企图着征服世界的疯兔们，这次准备以时间机器回到过去改变人类的历史。它们将洗衣机改造成了时间机器，分别回到了"史前时代"、"古代埃及"、"古代罗马"以及"中世纪"这4个时代，开始了一如既往的疯狂大冒险。游戏为标准的横版卷轴过关ACT，通过简单的跳跃和攻击操作，让疯兔击倒敌人、避开陷阱、解开机关并突破关卡。角色造型可爱、难度适中，游戏的关卡设计有着系列一贯的特色，各种各样的机关丰富多彩。游戏也有着ACT常有的收集要素，关卡中隐藏着"马桶"与"金币"等道具，将其全部集齐也是玩家需要花脑筋的地方。游戏没有明显的故事剧情，只要享受操纵疯兔胡闹的快感就行了。



画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■□□□ 耐玩度 ■■■□□

高达 3D战争
GUNDAM THE 3D BATTLE

推荐度 7

NBGI	ACT	2011年3月24日	日版	1人	6090日元
全年龄	备注：无				

由“《高达 战争》系列”的Artdink小组推出的3DS平台高达题材ACT，游戏以宇宙世纪为背景，玩家化身为原创的机师，以关卡的形式体验原作故事。这次收录的作品包括了《机动战士高达》、《机动战士Z高达》和《机动战士高达 逆袭的夏亚》三部，机体和关卡数量都在70个以上。3DS版新增要素为邂逅通信和可回复伤害两个，邂逅通信的作用是可以和别的玩家交换自己育成的机师和MS，以后在游戏中这些机师和MS便会作为敌人在任务中乱入。可回复伤害是指当受到激光属性的攻击时以黄色表示的伤害，这部分伤害会随着时间经过徐徐回复，不过如果在回复期间受到强烈的物理攻击，可回复伤害就会立即转换为实际伤害。

画面 音乐 系统 耐玩度

麦登NFL橄榄球
Madden NFL Football

推荐度 6

Electronic Arts	SPG	2011年3月25日	欧版	1人	17.81欧元
全年龄	备注：2011年3月27日（美版）				

在本作中玩家可从美式橄榄球联盟的32支强力队伍中选择自己心仪的球队，然后以11对11或5对5的阵容在一个完整的赛季中争夺超级杯的冠军。每当赛事进行到关键的时刻，系统会以慢镜头的方式将焦点聚集到玩家操控的球员身上，此时无论是交叉步躲闪突进、还是以鱼跃阻挡对方持球球员的前进、又或者是实行侧向传球战术，玩家的任何选择都将直接影响到比赛的胜负，临场感十足。受掌机平台的限制，本作与家用机的版本对比时在内容方面略显缩水，不过在系统的3D功能以及特殊3D摄像头的帮助下，玩家能更好地把握进球的方向，而改进过的犯规和暂停系统令游戏变得更真实。

画面 音乐 系统 耐玩度

飞行胜地
Pilotwings Resort

推荐度 8

Nintendo\Monster Games Inc.	SLG	2011年3月25日	欧版	1人	19.99欧元
全年龄	备注：2011年3月27日（美版）/2011年4月14日（日版）				

在《Wii Sport 度假胜地》中登场的风光秀丽的海岛也来到了3DS平台上，这次玩家要以这个海岛为舞台，通过飞机、喷射器、滑翔翼等来完成一个个空中任务，从空中来欣赏这个美丽的海岛。游戏的主要模式是任务模式，要按照规则完成各种收集或表演任务，完成后便会根据综合表现给出分数，并获得最高3星的评价。游戏的关卡以级别划分，最高为白金级别，除了最初的初学者级别外，每个级别都需在上一级别中获得必要的星数才会开启，通关后还有更高难度的钻石级别供玩家的挑战。除了任务模式外，游戏还有供玩家随意游览、收集道具的自由飞行模式。

画面 音乐 系统 耐玩度

幽灵行动 影子战争
Tom Clancy's Ghost Recon Shadow Wars

推荐度 6

Ubisoft	SLG	2011年3月25日	欧版	1人	14.99欧元
13岁以上	备注：2011年3月27日（美版）/2011年5月19日（日版）				

本作是著名战术射击游戏“《幽灵行动》系列”在3DS上推出的首款作品，同时也是系列惟一一款为体现完全战术性而制作的回合制SLG。玩家要率领由特殊部队员、狙击兵、卫生兵、射击兵、工兵、侦察兵共6人编制的“幽灵小队”，运用各成员的特性，在战场中打开局面。在攻守形势明确的回合制战斗中，成员们可以通过战斗来提升等级，从而开放相应的技能和武器。而3D景深效果的地形，可以让玩家更清楚地判断战场情况。游戏中战役模式收录共大7章节37个任务。而名为“疤痕任务（ScarrMission）”的模式中，收录了20个地图、3种难度供玩家前往挑战。

画面 音乐 系统 耐玩度

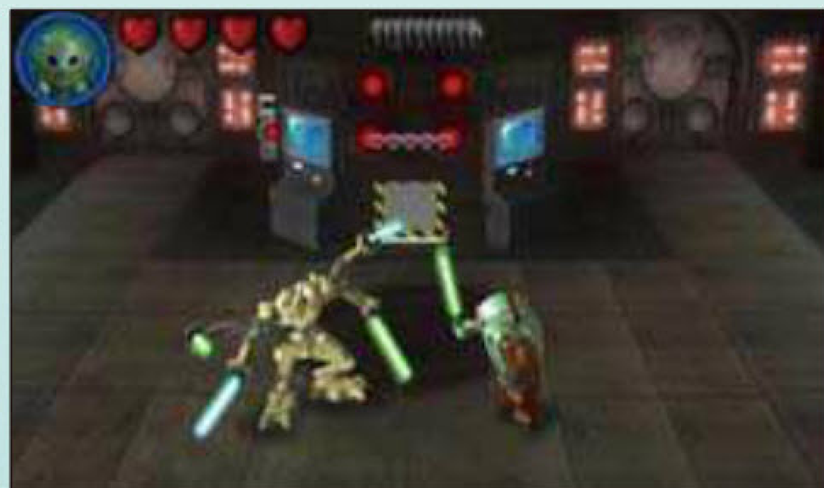
乐高星球大战Ⅲ 克隆战争
LEGO Star Wars III: The Clone Wars

推荐度 6

LucasArts	ACT	2011年3月25日	欧版	1人	23.97欧元
10岁以上	备注：2011年3月27日（美版）				



本作以电影作为故事的背景，玩家将会操控绝地武士——欧比旺等知名角色进行大规模反抗复制人的战争。游戏中收录了许多《星球大战》电影里出现过的攻击招式，比如光剑反弹激光、光剑回旋镖等，玩家可通过这些招式重温电影中经典的场面。攻关时除了要用光剑击倒来袭的敌人外，在前往目的地的途中还会遇到许多阻挡去路的障碍物，此时可朝着该物体按稳对应的按键施展原力来移开物体，原力也能使用在敌人或同伴身上，玩家不仅可以利用原力把敌人举起来撞墙，也能将同伴移动到远方的平台上启动开关，玩家需活用这个技能才能解开各种古怪的谜题。



画面 ●●●○○　系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●○○

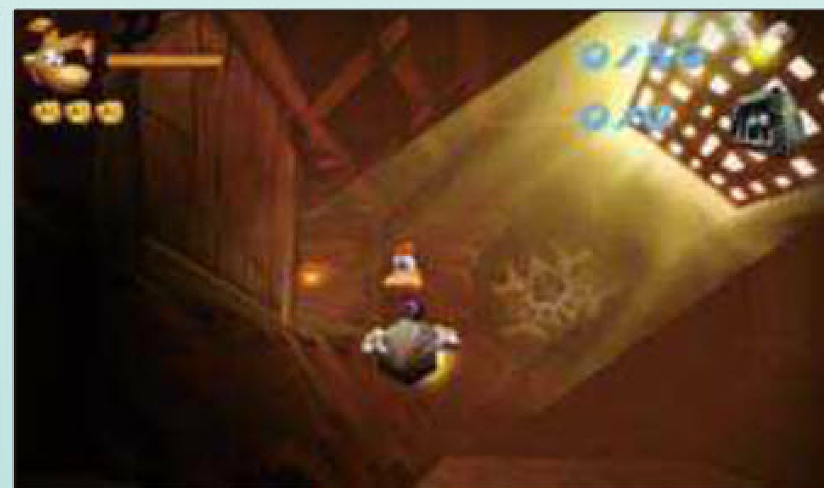
雷曼 3D
RAYMAN 3D

推荐度 6

Ubisoft	ACT	2011年3月25日	欧版	1人	14.99欧元
6岁以上	备注：2011年3月27日（美版）				



雷曼是育碧旗下的知名动作明星，虽然近年来出镜率不高，但没有手臂、腿部的它还是在不少玩家心目中占据着一个位置。本作移植自DC平台上大受好评的2代《胜利大逃亡》，为了击退从外太空入侵的机械海盗军团，雷曼需要在躲避海盗船追捕的同时，收集1000枚世界核心的碎片和4个远古的魔法面具，以此来唤醒沉睡的精灵。移植版的画面对应裸眼3D，丰富的场景是本作的一大特色，游戏中共有45个区域，玩家需要控制着雷曼在3D的场景中奔跑、跳跃、游泳，或是用他的头发充当螺旋桨、做出标志性的飞行动作。而随着雷曼的同伴被一一解救，他们也会提供不同的帮助。



画面 ●●●●○　系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●○○

钢铁潜水员
スティ－ルダイバ－

推荐度 7

Nintendo	SLG	2011年3月27日	美版	1～2人	39.99美元
全年龄	备注：2011年5月6日（欧版）/2011年5月12日（美版）				



这款《钢铁潜水员》是由游戏大师宫本茂亲手打造的一款潜艇模拟游戏，游戏中玩家扮演潜水艇部队的一员，通过控制攻击型潜艇，赶赴最前线对敌国执行侦查和攻击任务。游戏的玩法分为潜水艇模式、潜望镜模式和海战模式三种，潜水艇模式为横版过关，玩家需通过下屏的控制面板，控制潜艇的前进、下沉和攻击等行动，以体验模拟操作潜艇的感觉。而潜望镜模式则是模拟用潜望镜战斗，玩家需像转动潜望镜一样来调整3DS的朝向来确认潜艇外部的情况，并对来犯的敌舰进行打击。最后的海战模式为战棋式SLG，敌我双方的战斗单位配置在划分为一格一格的战场上，玩家之间通过对弈的方式比拼，看谁能先将对方的运输舰击破。



画面 ●●●●○　系统 ●●○○○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●○○○

模拟人生3
The Sims 3

推荐度 7

EA Games	SLG	2011年3月25日	欧版	1人	17.20欧元
15岁以上	备注：2011年3月27日（美版）/2011年4月1日（日版）				



本作是以欧美地区大红大紫的“《模拟人生》系列”的第三作为基础，加入3DS特性开发的作品。游戏借助3DS的裸眼3D功能，让游戏中各城市乃至居民，所有建模第一可以呈现出逼真的景深的3D立体效果。此外玩家利用照相机功能自拍，经过游戏加工可以做出与自己照片相貌一模一样的市民，从而制作出自己的完美分身融入到游戏的城市当中。3DS强调的邂逅通信也在本作得到很好的利用，其他玩家的市民会通过邂逅通信前来你的城市拜访，你也可以制作各种角色与其他玩家进行分享，并从中获得发型、服饰等各种新物品。玩家还能以“神”的视点，观察城市内人们的生活面貌。



画面 ●●●○○　系统 ●●●●○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●●●

Nikoli数独3D 8题1000问

ニコリの数独3D ～8つのパズルで1000问～

推荐度 6

Hamster	PUZ	2011年3月31日	日版	1～4人	2990日元
全年龄	备注：无				



数独专业户Hamster在次世代掌机上的第一作，理所当然地对应立体显示，输入的数字、连出的线均为立体，且可以局部放大查看。游戏对应按键和触控笔两种操作，玩法分为8种，共计1000道题。单人游戏可玩到闯关和随机出题两个模式，闯关模式包含所有的8种玩法，而随机出题则可以指定CPU的出题范围，让玩家能针对自己的薄弱处进行强化。玩家也可以跟朋友联机游戏，不过本作的联机模式并不支持分享下载，显得不够厚道。8种玩法包含最基本的数独、美术馆、数回、加法交叉、孤独爱好者、房间分割、数墙和逻辑连线，每种游戏均规则简单但变化无穷。



画面 ●●○○○ 系统 ●●●●○
音乐 ●●○○○ 耐玩度 ●●●○○

病毒射手XX

ウイルスシュ－タ－XX

推荐度 5

Dorasu	STG	2011年3月31日	日版	1人	2993日元
全年龄	备注：无				



故事舞台位于被病毒肆虐而濒临崩坏的地球，玩家扮演的是病毒对抗队队长，手持由博士开发的疫苗，目标是将地球周围出现的病毒全部消灭。游戏方式类似3DS内置游戏的《脸庞射击》，借助3DS前置摄像头，游戏将眼前显示的画面变为战斗舞台，玩家需要不断移动3DS的位置，找出隐藏在身边各处的病毒并将其消灭。作为游戏中敌人的“病毒”造型十分可爱，且种类多种多样，玩家攻关时还要根据病毒的各自特性找出对其造成伤害的方法，才能更有效率地消灭病毒。游戏包含故事、任务、特训三种战斗模式，全部关卡数目达到150种以上。



画面 ●●●○○ 系统 ●○○○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○

苍翼默示录 连续变换Ⅱ

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ

推荐度 9

Arc System Works	FTG	2011年3月31日	日版	1～2人	5229日元
15岁以上	备注：2011年5月31日（美版）/2011年11月4日（欧版）				



本作是2D FTG中极具人气的作品。首先华丽的画面与响亮的音效就能征服不少FTG爱好者。在掌机平台上无法发挥出原本的魅力确实是个遗憾，但这完全是硬件机能限制，作品本身的画面依然无愧于最强级别。本作在发售时紧跟日本本土最新版本，除了加入家用机的大量要素外，根据掌机的便携性，还全新增加了军团模式和深渊模式。军团模式中，玩家要凭借自己的技术击倒敌人，将其收服，然后挑战最强角色组成的军团；而深渊模式能依靠的只有一个角色，玩家将操控这名角色独自一人勇闯最底层，一路上挑战各种强化过的敌人，当然玩家也是可以利用特技来强化自身能力的。游戏中一共有18名特性各异的角色，他们的作战方式由一个D键表现出来，人人都有一套独自的系统，变化极大。想全角色制霸不但要有足够的时间，还要有足够的天赋。为了培养FTG最重要的角色理解能力，游戏还亲切地为玩家们准备了方便的训练模式，不仅可以设置AI的各种状态，还能录制AI的行动来练习对策。不懂连技也无妨，挑战模式中早已将每个角色由浅至深的N套连技为玩家准备好了，不说快速掌握，单单是能打出来，就算是一项艰辛的挑战。在游戏中玩得久，玩家还能升级，以此来开启更多的隐藏要素，制作诚意可见一斑。更多的要素，更好的平衡性，一定适合喜欢FTG的玩家。





画面 ●●●●● 系统 ●●●●●
音乐 ●●●●● 耐玩度 ●●●●●

火影忍者 疾风传 忍立体绘卷！最强忍界决战！

NARUTO－ナルト－疾风~忍立体绘~！最强忍界决战!!

推荐度 7

TakaraTomy	ACT	2011年3月31日	日版	1人	5040日元
全年龄	备注：2011年6月17日（欧版）				



本作是一款将3DS独有的裸眼3D功能灵活运用的“《火影忍者》系列”新作。游戏形式为横向卷轴式动作过关，借助景深效果可以带给玩家在原野上远近差距的视觉效果。鸣人在本作中更能使用仙人模式的“风遁・螺旋手里剑”等迫力十足的必杀演出，务求让玩家体验与众不同的“火影忍者”忍术对决的乐趣。而故事方面和其他游戏版《火影忍者》一样采取改编剧本，并加入了原创角色“马莉斯”。而五大忍者村的首领“五影”——火影“纲手”、风影“我爱罗”、雷影“艾”、土影“大轩”、水影“照美冥”则作为敌方角色收录其中，登场人物十分丰富。



画面 系统 音乐 耐玩度

职棒家庭棒球场 2011

プロ野球 ファミスタ 2011

推荐度 7

NBGI	SPG	2011年3月31日	日版	1～2人	6090日元
全年龄	备注：无				



人气动作棒球游戏《家庭棒球场》的最新作，和系列以往作品一样，本作对应最新赛季的球员和球场资料，并且球员的资料卡采用的是真实照片以及经典POSE。为了强调系列的动作棒球魅力，游戏还加入了冲刺盗垒、前进和后退守备等新动作，使比赛更加白热化。借助3DS的机能，球员无论是攻击还是守备动作都更具动感，而且在本垒打等特殊过场时还有特别的3D演出。作为主模式的梦之锦标赛模式这次得到大幅强化，事件和登场角色都有所增加，耐玩度上足以让老玩家满足。而新玩家也不用担心，这次游戏也准备了教学模式，通过完成各种迷你游戏就能轻松掌握玩法及操作。



画面 系统 音乐 耐玩度

空间寻物系 脑力开发 3D脑训练

空间さがしもの系脑力开发 3D脑トレ－ニング

推荐度 4

IE Institute	ETC	2011年4月7日	日版	1人	3990日元
全年龄	备注：无				



本作是利用射击来进行脑锻炼的幼儿向游戏。游戏分为两个模式：寻找系是锻炼思考能力的模式，游戏会以日文平假名给出特定的条件，玩家则要根据条件中提示物体的特征，在画面上选出正确的目标并将其击坠。记忆系是锻炼记忆能力的模式，玩家需要在限定的时间内记忆画面上出现的特定目标，然后找出与游戏提示条件相同的目标，将其击坠。游戏中也有得分设置，像打保龄球一样，攻击其余目标物，然后借助撞击来命中正确的目标物，可以提高获得的分数。本作由日本知能研究所监修，该机构着重研究并发展推广幼儿智能教育学，内文所有的文字都以平假名标注，便于幼儿进行认读。



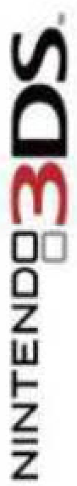
画面 系统 音乐 耐玩度

立体忍者

キュ－ビック　ニンジャ

推荐度 6

AQ Interactive	ACT	2011年4月7日	日版	1人	3990日元
全年龄	备注：2011年6月14日（美版）／2011年6月24日（欧版）				



本作是一款横向动作游戏，最大特点在于支持主机动态感应操作，通过前后左右地倾斜主机，可帮助立体忍者进入关卡的深处。游戏收录的关卡超过100个，并分为风、火、水等各种区域，而每个区域都有强大的BOSS在等候我们的立体忍者。通过在关卡收集各种卷物，立体忍者可以学习新的忍术招式，而不断完成关卡更能收集新的同伴，以帮助立体忍者更轻松地完成关卡。游戏另一个特点就是自制关卡，玩家可以通过编辑模式功能制作自己的原创关卡，在其中设置各种物件和陷阱，之后玩家就能够通过3DS的邂逅通信与擦身而过的同好玩家彼此交换各自制作的关卡。



画面 系统 音乐 耐玩度

职业野球魂2011

プロ野球スピリッツ2011

推荐度 7

Konami	SPG	2011年4月14日	日版	1～2人	5800日元
全年龄	备注：无				

《职业野球魂2011》是每年Konami的棒球游戏例牌，作为系列最新作，这次游戏收录了12支球团，800名以上的选手，并参考了电视直播的镜头运用特点，各个球场都增加了全新的摄像镜头，提高了游戏的临场感。玩家不仅能够操作投手与打者，也可以化身为球队教练来进行恰当的指挥，或是养成自己的职业棒球选手，甚至作为一名观众进行单纯的观战也是可以的。游戏中还有“教练建议系统”以及“指令自动编成机能”等面向初学者的系统，即使玩家没有前作经验也能爽快地进行游戏。另外3DS版最大的卖点就是对应3D功能，将一个立体的球场呈现在玩家眼前。

画面 音乐 系统 耐玩度

十项全能3D

デカスポルタ 3D スポーツ

推荐度 7

Hudson	SPG	2011年4月28日	日版	1～4人	5040日元
全年龄	备注：2011年9月13日（美版）				

本作是著名的体育类游戏“《十项全能》系列”在3DS平台的最新作。游戏共收录足球、篮球、网球、保龄球、相扑、冰球等十项体育项目。本作活用了陀螺仪和立体成像功能，结合3DS的触摸操作，使运动过程更具立体感、真实性。在收录游戏中，足球、网球、篮球等传统项目能让玩家享受到爽快的对战感，而打雪仗等项目让人找回童年的乐趣。游戏在运动中首次添加必杀技，使用从赛场上获得的力量球就可以发动华丽的必杀技，从而左右比赛的胜负。游戏收录丰富的竞技模式，包括开放竞赛、线上竞赛等，支持最多四人对战，能够充分享受到联机的乐趣。

画面 音乐 系统 耐玩度

乐高加勒比海盗

LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game

推荐度 7

Disney	ACT	2011年5月10日	美版	1～2人	39.99美元
10岁以上	备注：2011年5月13日（欧版）				

游戏以乐高积木的形式重新演绎电影中的情节和令人难忘的片段，玩家能通过游戏欣赏到诙谐的乐高风格过场动画、体验海盗的冒险经历，而各种爆笑的插科打诨以及电影中出现过的奇异生物也将逐一登场。玩家可以任意操控70多个角色中的一员在多达20个的关卡中自由探索电影中出现的每一个环境，在遇到特定的场景时，下屏中间的大圆圈里会提示玩家使用对应的技能来解谜。本作里的小游戏系统设计精妙，不仅很好地还原了电影中的要素，也使游戏的整体变得更加轻松搞怪，而双人合作模式以及让玩家回到之前的关卡搜集宝物的自由模式确保了游戏的耐玩度。

画面 音乐 系统 耐玩度

梦境引爆器

Dream Trigger 3D

推荐度 6

D3 Publisher	STG	2011年5月10日	美版	1～2人	29.99美元
6岁以上	备注：2011年7月15日（欧版）				

玩家在本作中的身分是“梦境调停者”，使命是把恐怖的噩梦变成绚丽多彩的美梦。游戏的玩法是先通过触摸屏引爆声纳炸弹以显示敌人的踪迹，随后用猛烈的射击将它们打爆，进而幻化成绚烂的3D图案。本作中有超过50个关卡，场景中共有100种战利品作为收集要素，充满了梦境感的奇妙空间在裸眼3D效果下显得亦幻亦真，世界地图模式下还有BOSS战等待着玩家，各种BOSS分别代表着人类精神上的阴暗面，诸如愤怒、嫉妒、恐惧、欲望等等，BOSS的弱点同样需要依靠声纳炸弹才能显现，惟有将它们击倒才能把噩梦消除。本作支持本地联机，供两位玩家进行比拼和对抗。

画面 音乐 系统 耐玩度

海绵宝宝 涂鸦裤子3D
Spongebob Squigglepants 3D

推荐度 7

THG	ETC	2011年5月17日	美版	1人	39.99美元
全年龄	备注：2011年5月27日（欧版）				

本作融入了时下流行休闲类游戏的简单、轻松玩法，让玩家在数秒钟内体验到紧张与成就感，此外游戏的构图风格、3D应用等方面都非常出色，将其视为“美式的《瓦里奥制造》”也未尝不可。游戏充分运用了3DS的各项机能，玩家需要利用倾斜、晃动、点击以及绘画等操作来攻克分布在6个风格滑稽的世界里多达100种以上的搞怪小游戏，它们考察玩家多方面的能力。每次小游戏开始后玩家必须迅速理解并找到如何完成目标的关键点，并在时间结束之前成功完成小游戏规定的任务，除了极个别的游戏需要一点点反应能力以外，其他的小游戏任何人都可以轻松上手。

画面 音乐 系统 耐玩度

动物乐园 打造动物园吧！
アニマルリゾート 動物園をつくろう！！

推荐度 5

MMV	SLG	2011年5月19日	日版	1人	4980日元
全年龄	备注：2011年10月25日（美版）/2011年11月11日（欧版）				

本作是一款以动物园为题材的模拟类游戏，玩家要不断将属于自己的动物园扩大规模，让更多的动物入住进来。游戏的基本要素分为观察、饲养和引进：观察为观看动物们的日常起居，将有趣的部分拍成照片吸引观光者；饲养则是每天必备的工作，玩家需要选择正确的饲料给动物喂食，提升和动物的好感度，好感度高了之后还可以和动物们互动；引进则是当玩家获得某种动物的模型后，就可以将其买到自己的动物园里，随着动物园里动物的增多，观光客的数量也会随之上升，体验发展的乐趣。游戏里动物们登场时附带专业的解说，将动物的生态和特征专业地介绍给大家。

画面 音乐 系统 耐玩度

死或生 次元
デッド オア アライブ ディメンションズ

推荐度 8

Koei Tecmo Games	FTG	2011年5月19日	日版	1～2人	6090日元
15岁以上	备注：2011年5月20日（欧版）/2011年5月24日（美版）				

本作不仅是“《死或生》系列”最新作，同时也是掌机上高素质的3D FTG。3DS版加入了系列独有的编年史模式，囊括了至本作为止系列的全部剧情，并且兼任教学模式，玩家在了解游戏剧情的同时也能学会游戏对战中的基本技战术。游戏画面的下屏除了表示招式的性能数据外，还可以设置显示为出招表，方便玩家随时进行查看。利用触控笔点击下屏，玩家甚至能够简单地使出这些招式，就算不会玩FTG的玩家也能轻松找到乐趣。还有3DS独有的3D照相功能，可以将游戏过程中收集到的手办摆出来，配合合适的角度与造型拍上一张，就能在相簿中开启3D模式好好鉴赏了。

画面 音乐 系统 耐玩度

海贼王 无限航路SP
ワンピース アンリミテッド クルーズ スペシャル

推荐度 8

NBGI	A・AVG	2011年5月26日	日版	1～4人	6090日元
全年龄	备注：无				

这是将Wii上《无限航路》两部曲统合为一的集大成作，针对3DS的机能进行了操作优化，还加入了新角色和新模式，界面也变得更为直观。玩家可以驾驶万里阳光号前往海上的各个岛屿探索。到达陆地后，要从海贼团的一众同伴里任选一名操作，利用普通攻击和角色特殊技战胜敌人。以固定的顺序输入指令并全部命中敌人，就能进入Break Rush模式，不仅战斗力大幅提升，还能增加道具掉落率。角色没有等级概念，得通过吃料理的方式来强化。本作的另一大特色就是丰富的收集要素，各地掉落的素材均可用于料理、调合和开发，收集素材的方式也与《怪物猎人》近似，可以捉虫、挖掘、钓鱼，总体上丰富耐玩。

画面 音乐 系统 耐玩度

触摸！双笔运动

タッチ！ダブルペンスポ－ツ

推荐度 7

NBGI	SPG	2011年6月2日	日版	1～2人	4800日元
全年龄	备注：2011年6月21日（美版）／2011年9月2日（欧版）				



本作是一款需要使用两支触控笔操作的新感觉运动游戏，旨在更大程度地还原需要两只手做的运动的同时，也通过让玩家使用平常很少用的手游戏以体验新的操作感。游戏共收录棒球、拳击、足球、射箭、篮球、滑雪和滑翔伞七种运动项目，每种都有着不同的操作方法，如射箭就需做出左手持弓、右手拉弦的动作。为了增加游戏的耐玩度，每种运动项目还有排位赛和分数赛两种玩法，其中排位赛为基本玩法，这里会有各种各样的CPU登场和玩家竞争高排位；分数赛则是加入了原创规则的新玩法，共分为5个难易度，只有在一个难度里获得里高分才能挑战更高的难度。



画面 ■■■■□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

数独和3个谜题 Nikoli的谜题变化

数独と3つのパズル ～ニコリのパズルバラエティ～

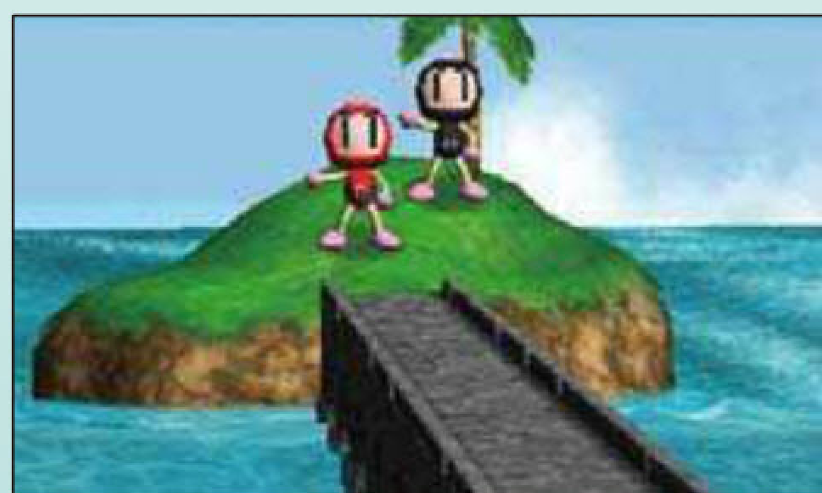
推荐度 6

Hudson	PUZ	2011年6月2日	日版	1人	3990日元
全年龄	备注：2011年6月10日（欧版）				



2011年的数独类游戏继续爆发，本作包含了数独、切四角、架桥和美术馆4个游戏。收录的谜题多达600个，其中有300道数独、110道切四角、70道架桥和120道美术馆题。游戏拥有亲切的教学模式，且导入硬币系统，给予玩家提示。数独游戏的规则是将1～9的个位数填进9×9的方格中，令所有横竖行和小九宫内都包含9个不重复的数字。切四角要将棋盘分成若干矩形，要求矩形包含的方格数与其中的数字相同。架桥游戏需要在以数字表示的小岛之间划线架桥，保证小岛延伸出的桥数量与数字对应。美术馆则是要在白色格子上放置光源，照亮所有的白色格子。





画面 ■■□□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

生化危机 佣兵 3D

バイオハザ－ド ザ・マ－セナリ－ズ 3D

推荐度 9

Capcom	ACT	2011年6月2日	日版	1～2人	日元
17岁以上	备注：2011年6月28日（美版）／2011年7月1日（欧版）				



“佣兵模式”是从《生化3》开始引入的附属游戏模式，随着系列在4代的大幅变革后，佣兵模式也起了翻天覆地的变化，火爆程度和刺激感与日俱增。本作是以5代的佣兵模式为基础，同样强调“体术”在战斗中的应用。发售前被玩家们担心的同屏人数和画面缩水实际影响并不大，虽然敌人在远处的行动有明显跳帧，但是靠近后的动作十分流畅，而BOSS两两登场的难度和紧张感更是丝毫不亚于家用机版。

游戏以任务制的形式展开，由简到难地逐级提升难度，让新手玩家也能通过教学关卡慢慢磨练自己的技术。6个级别共30个任务的过关目标基本相同，操作熟练的话通关只需要数小时，但追求高分的挑战之路却是没有终点的。而且游戏还设置了类似于“奖杯”要素的50个勋章，供玩家们挑战，耐玩度极高。本作共有8名系列中的人气角色登场，不同角色的动作及特性各有差异，每人还各有一套隐藏服装。技能系统是游戏的一大特色，共30种的技能效果纷繁，升到3级后还会追加一个效果，而且本作允许角色更换武器，根据关卡的难点和角色的特性自由搭配技能与武器是取得高分的先决条件。虽然装备可换和技能的出现缩小了角色间的差距，但是丰富了战术打法，也避免了体术较弱的角色乏人问津的窘境。利用通信机能进行联机，与同伴并肩作战、攻克难关更是游戏的一大魅力！



画面 ■■■■□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■■



卡通频道 重拳出击
Cartoon Network: Punch Time Explosion

推荐度 6

SVG Distribution	ACT	2011年6月7日	美版	1～4人	39.99美元
10岁以上	备注：2011年11月18日（欧版）				



Cartoon Network是由特纳广播系统有限公司成立的一个专门播放动画节目的有线电视频道。本作是以该频道旗下的动画角色穿越大乱斗为题材的游戏，大量知名角色纷纷在本作中登场，其中包括：《爱吃鬼巧达》、《杰克武士》、《爱酷一族》、《德克斯特的实验室》、《亲亲麻吉》、《飞天小女警》、《小孩大联盟》、《杰克和鲸鱼的大冒险》和《Ben 10终极异形》等等。玩家除了可选用18名角色在多达32个等级的剧情模式中冒险外，游戏中还会出现19名NPC角色来协助玩家闯关。自由对战以及4人Wi-Fi联机对战模式也令游戏的趣味性大幅提升。




画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

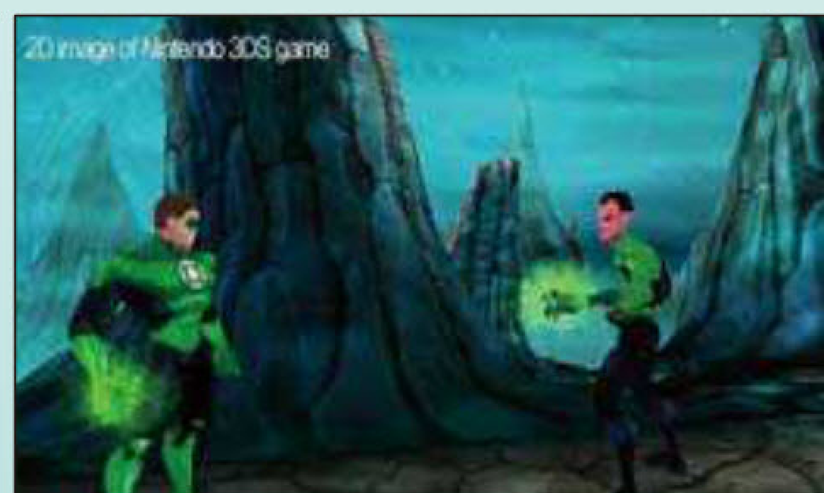
绿灯侠 机器猎人的崛起
Green Lantern: Rise of the Manhunters

推荐度 6

Warner Bros	ACT	2011年6月7日	美版	1～2人	29.99美元
10岁以上	备注：2011年6月10日（欧版）				



在电影上映期间同步推出游戏是厂商惯用手段，本作也不例外。游戏的主角是DC漫画英雄——绿灯侠，不过剧情与电影并不相同。玩家在本作中需扮演绿灯侠部队的新丁——哈尔·乔丹，与来自其他星球的同伴共同作战，击退来势汹汹的复仇者——机器猎人大军。游戏的过场剧情以美式漫画的风格表现，非常的原汁原味。玩家在战斗中，可以通过绿灯戒指的神奇力量幻化出各种武器，如加特林机枪、巨大的拳头等等，以此来击溃敌人，也可以扫描战场上出现的各种道具，如导弹等，之后就可以创造并利用它们。哈尔在不同的星球可以习得新的能力，而4名同伴也会在危急时刻提供帮助。

画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

钓鱼
FISH ON

推荐度 7

Ascii Media Works	SPG	2011年6月9日	日版	1人	5040日元
全年龄	备注：无				



本作是一款正统的钓鱼游戏，分锦标赛、挑战、练习和水中鉴赏4个主要模式，3D画面上的水中鱼儿共有7种，玩家可使用20种以上的诱饵。关卡中的栈桥、水门、水草乃至倒下的树木都会对垂钓产生影响，还要考虑季节、时间、天气要素，具有一定的战略性。鱼儿们会试探水面、躲避钓线、对人类的声音作出反应，以及咬钩后从水下被拉上岸后的挣扎，都表现得极为真实。玩家还可通过邂逅通信与其他人交换情报，炫耀自己的成果。利用陀螺仪机能把3DS的本体向着想要观赏的方向倾斜，屏幕中的取景也会相应地变化，让玩家犹如置身水底。




画面 ■■■■□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■□□□

变形金刚 月黑之时 隐秘力量
Transformers Dark of the Moon Stealth Force Edition

推荐度 6

Activision	ACT	2011年6月14日	美版	1～2人	29.99美元
10岁以上	备注：2011年6月24日（欧版）				



《变形金刚》真人电影版第三部于7月1日在北美上映，而同名的游戏作品则先行登陆各大游戏平台为电影提前造势。在本作中，玩家将亲身体验汽车人和霸天虎之间的最终决战。游戏的故事背景设置在电影版第二部和第三部的剧情之间，标题中的“隐秘力量（Stealth Force）”指的是介于机器人和交通工具之间的混合形态，该形态下的变形金刚即拥有强大的火力，又具备灵活的机动力。在游戏中玩家们需要用各种强劲的武器把机体武装起来，进而在较量中击垮敌人并完成任务。利用赢得战斗后得到的经验值，还可以解锁全新的角色技能。




画面 ■■■■□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

塞尔达传说 时之笛 3D

ゼルダの传说　时のオカリナ3D

推荐度 10

Nintendo	A・RPG	2011年6月16日	日版	1人	4800日元
全年龄	备注：2011年6月17日（欧版）/2011年6月19日（美版）				



1998年在N64上推出的经典名作《塞尔达传说 时之笛》于3DS平台上复活，3DS版除了对应立体显示功能外，并且还把之后在NGC上推出的迷宫难度更高、敌人配置更严密的“里时之笛”也收录了进来。游戏的故事围绕被称为神之遗产的黄金圣三角展开，为了阻止黄金圣三角落入盗贼王加农多洛夫之手，玩家要操作主角林克，辗转于各个迷宫中解决谜题与敌人，以解除海拉尔大陆所面临的危机。

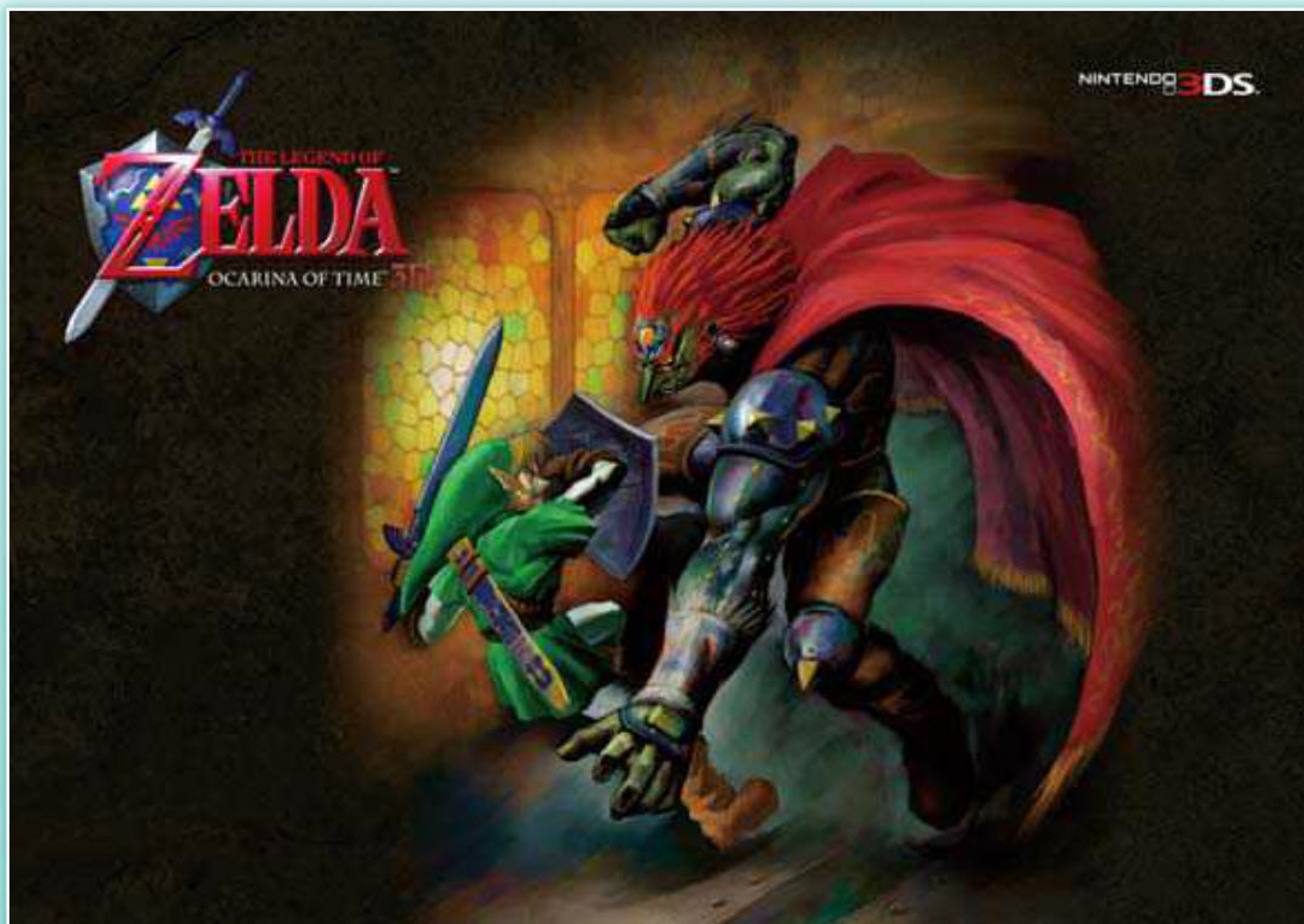
时间是游戏的一大主题，刚开始时玩家操作的是小时候的林克，而当剧情发展到时之神殿时，时间会跟着推移到7年后，此时小林克亦会变成成年的林克。小林克跟成年林克除了外表不同外，可以使用的武器和道具也是不同的，例如小林克可以使用弹弓和回旋镖，而成年林克则可使用飞爪和弓箭，只有将两个林克的特点善加利用才能顺利解开各种棘手的谜题。到了游戏的后期，林克还能利用作为游戏关键的时之笛在过去和未来两个时间段自由穿梭，从而展开一场跨越时空的大冒险。

平台换到3DS后，游戏的最大变化就是画面，无论人物还是场景的建模都得到了优化，原本有棱有角的图像变得圆润了不少，再结合3D显示功能，将一个美轮美奂的海拉尔大陆呈现在玩家眼前。另外利用3DS的下屏，还增加可以直接查看的地图、触控快捷键等功能，使得游戏更加人性化，将这款名作的魅力再次提升。





画面 ●●●●● 系统 ●●●●●
音乐 ●●●●● 耐玩度 ●●●●●



梦幻宠物3D

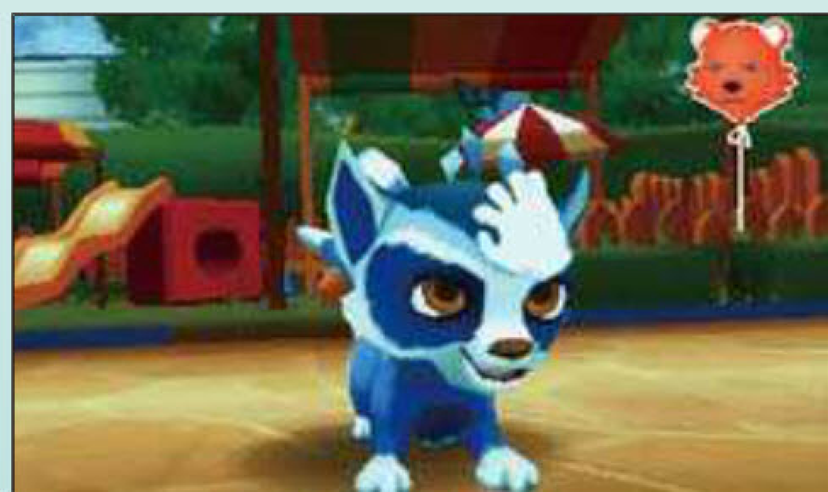
Petz Fantasy 3D

推荐度 5

Ubisoft	ETC	2011年6月21日	美版	1人	29.99美元
全年龄	备注：无				



《梦幻宠物3D》与曾在NDS平台登陆的系列前作较为相似，但与前作集中表现猫狗不同，本作允许玩家孵化、收集20种个性独特的魔法宠物并利用40种以上的服装、配饰来装扮它们。游戏通过3D化和活灵活现的动物反应来赋予宠物们生命，它们会根据玩家的操作作出反应，比如用小舌头舔舐、将爪子举起来欢迎玩家、或是在感到兴奋的时候以360度的回旋跳跃来表达喜悦的心情。育成部分与《任天狗+猫》不同的地方是，玩家除了要负责喂养、清洁自己的宠物外、还要在20张全新的魔法地图中完成各种迷你游戏，籍此来教它们飞翔、吐火、喷冰等小技能。





画面 ●●●○○ 系统 ●●○○○
音乐 ●●○○○ 耐玩度 ●●●○○

吃豆人与大蜜蜂 次元

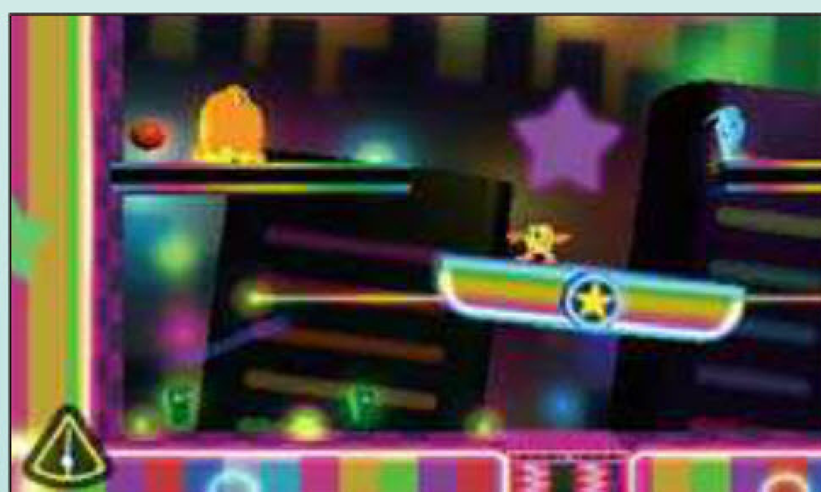
パックマン&ギャラガ ディメンションズ

推荐度 7

NBGI	ACT	2011年6月23日	日版	1人	5040日元
全年龄	备注：2011年7月26日（美版）/2011年8月26日（欧版）				



《吃豆人》和《大蜜蜂》这两个Namco的老牌系列分别于2010和2011迎来30周年，这次将两个系列的新作集结到一张游戏卡中，让玩家体验到3D的《吃豆人 倾斜》和《大蜜蜂 3D冲击》。《吃豆人 倾斜》是一款平台类动作游戏，运用3D成像和陀螺仪，玩家需将3DS主机倾斜以开辟道路，让吃豆人穿过各种机关，向着目标前进。《大蜜蜂 3D冲击》则一改简陋外貌，变为主视角座舱射击游戏。玩家手拿3DS上下左右移动，就能模拟座舱中的视角转向，玩家需把瞄准框对准扑面而来的大蜜蜂军团射击。除了这两个主模式外，游戏还收录了包括初代《吃豆人》和《大蜜蜂》在内的4款相关游戏。





画面 ●●●●○ 系统 ●●●●○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○

鱼之眼3D

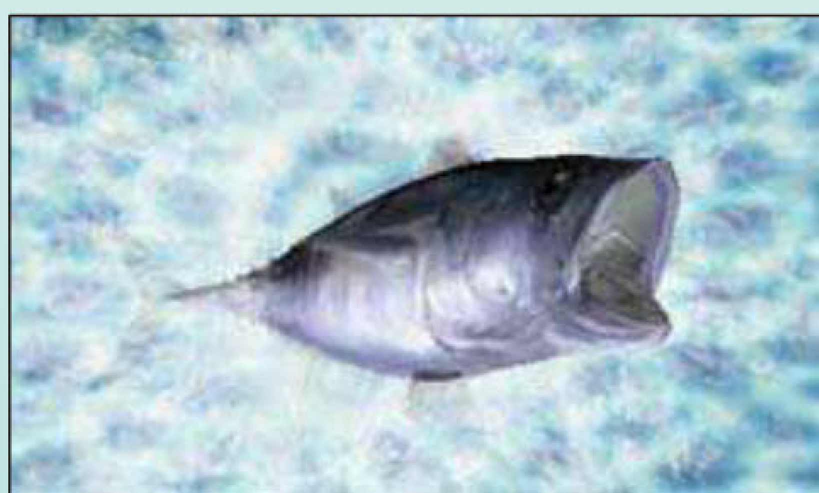
フィッシュアイズ 3D

推荐度 7

MMV	SPG	2011年6月23日	日版	1人	3990日元
全年龄	备注：无				



这是系列15周年的纪念作品，该系列的特征是收录了丰富的淡水鱼和海水鱼种，以及以世界各地为背景设计的钓鱼场所。钓鱼前玩家要先选择钓鱼地点和钓具，钓具多达100种以上，针对不同鱼类在吸引力上有所差别。当需要钓起特定鱼类时，最好选择针对性最强的钓具，防止其他鱼咬钩干扰。钓具与鱼的相性以五角星标记，星数越多越容易钓起。战利品可放进自己的水箱中，过关后获得的岩石、海草、模型均可放进水箱中做装饰品。水箱里最多放置5条鱼，可对其中的单独一条放大观赏。将鱼食投入水中、轻敲水箱壁都能引起鱼儿的注意，与玩家产生互动。





画面 ●●●●○ 系统 ●●●●○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○

剑、魔法与学园物3D

剣と魔法と学园モノ。3D

推荐度 7

Acquire	RPG	2011年7月7日	日版	1人	5880日元
全年龄	备注：无				



“《剑、魔法与学园物》系列”走的是萌系2D角色加美式3D迷宫的混搭风格，总体来说是一款比较核心向的迷宫RPG。游戏的系统接近硬派的美式迷宫游戏，游戏难度偏高，前期对职业、种族和技能的搭配要求较高。冒险的舞台是培养冒险者的“冒险者养成学校”，玩家需要和同校的学生一起完成各种课题（任务），登场的角色包括学校的同学和老师。游戏流程以任务制推进，分支任务也有大量的相关剧情，比较厚道。另外本作采用全新的剧本，新老玩家都能乐在其中，此外游戏还对应3D成像，在3D迷宫中探索别有一番风味。





画面 ●●●○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●●○

深渊传说

テイルズ オブ ジ アビス

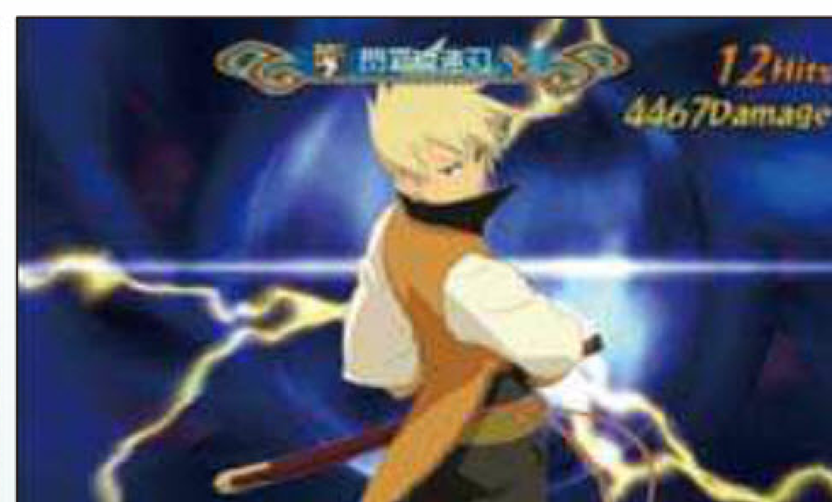
推荐度 8

NBGI	RPG	2011年6月30日	日版	1人	6090日元
全年龄	备注：2011年11月10日（欧版）／2012年2月14日（美版）				



《传说》史上大受好评的不朽之作《深渊传说》终于登陆3DS。虽然画面有一定程度的缩水，但总的来说还是保留了原汁原味。跟掌机玩家所接触过的其他正统《传说》作品一样，本作也需要在城镇与大地图上四处奔波，发展剧情。战斗系统类似于充满爽快感的ACT，玩家要自己操控角色进行攻击，通常攻击衔接奥义甚至秘奥义，又或是防御敌人的攻击，这些全都由玩家亲自操作完成。另外本作还加入了自由移动这一革命性的创新，让理想中的3D战斗成为了现实，玩家可以操控角色自由在场地上行动，吸引敌人的注意力，又或是选择一个好的角度进行攻击，发挥任何所能想到的战术，获得战斗的胜利。3DS的下屏在战斗中起着快捷术技的作用，最多可以设置4个不同的术技，只需要轻轻点击就能指挥同伴进行攻击。角色培养方面自由度极高，即使是同一角色也能培养得属性截然不同。游戏的剧本长度在历代《传说》之中可以排得上号，而且评价极高，





画面 ●●●●○ 系统 ●●●●○
音乐 ●●●●● 耐玩度 ●●●●○

被公认为“《传说》系列”中排名前三的剧本。游戏的隐藏要素也极其丰富，大量的收集要素、支线任务以及二周目限定事件为游戏的耐玩性添砖加瓦。本作中还加入了原PS2美版独占的秘奥义，虽然发动条件苛刻，但终于能够在日文版中欣赏全新的秘奥义了。音乐的制作十分非常出色，应景的BGM总是让人玩的时候有身临其境的感觉。



洛特雷克博士与忘却的骑士团

ドクターロートレックと忘却の騎士団

推荐度 8

Konami	AVG	2011年7月7日	日版	1人	5480日元
全年龄	备注：2011年12月6日（美版）				



本作以19世纪末的巴黎为舞台展开，描述了以国立自然史博物馆的考古学教授——洛特雷克博士为首的人们的冒险故事。游戏的主要流程是在酒馆接受任务、搜索巴黎街道、发现迷宫后进行探索、和地下守卫宝箱的精灵战斗，成功后入手的道具和宝石用来强化精灵，再次进行挑战收服新的精灵。游戏中大量的解谜要素活用了3DS的陀螺仪、触屏等多种机能。在探索迷宫的过程中需要躲避警卫的抓捕并开启各种机关。与精灵战斗的画面十分华丽，同时需要精确计算战斗行动，游戏解谜、搜索、战斗间的平衡非常好。游戏的声优由著名艺人岸谷五郎、武井咲等担任。





画面 ●●●●○ 系统 ●●●●○
音乐 ●●●●○ 耐玩度 ●●●○○

解放之剑 雷克斯

アンチェインブレイズ レクス

推荐度 8

Furyu	RPG	2011年7月14日	日版	1人	6090日元
12岁以上	备注：2011年7月26日（美版）				



本作是Furyu花大手笔制作的一款原创迷宫RPG，请来了数十位著名插画家、大量知名声优、知名导演、作曲家以及歌手为游戏撑场面，于PSP和3DS平台同时发售。作为一款第一人称迷宫RPG，大致玩法和同类游戏类似，不过系统方面有了较大的变化。解放系统可以让怪物成为玩家的随从，加上游戏中本身怪物的种类非常丰富，让抓怪成为了游戏的一大乐趣。晶球盘系统虽然不是首创，但是通过这一系统让角色的培养更加自由。多层次的BOSS战、华丽的必杀技，制作精良的CG和声优的表现都是游戏吸引眼球的地方。





画面 ●●●○○ 系统 ●●●●○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●●○

星际火狐64 3D

スターフォックス64 3D

推荐度 8

Nintendo	STG	2011年7月14日	日版	1～4人	4800日元
全年龄	备注：2011年9月9日（美版）				



本作是N64平台上《星际火狐64》的移植作，玩家在游戏中扮演火狐小队队长“福克斯”。和星际火狐的成员们一起，为维护宇宙的和平而奋力作战。游戏舞台横跨各个行星，场景包括城市、水底、铁路、遗迹、宇宙空间乃至要塞等，除火狐小队默认的全方位战机外，福克斯还会根据特殊环境驾驶潜水艇、坦克战车等兵器出击。3DS版的游戏流程与原N64版基本一致，一周目的流程由7大关组成，而随着游戏中完成指定的的击坠奖励以及不同的飞行路线，还可以到达原来路线所无法到达的新关卡，更有可能开启全新的结局。

为了迎合新玩家，游戏在原有模式基础上加入了“3DS模式”，该模式下玩家可以通过上下左右倾斜3DS主机以来操作战机，带给玩家全新的操作感受，同时敌机数量也会相对减少，让不擅长飞行射击游戏的玩家也能较为轻松地闯关；而擅长飞行射击的同学则可以选择N64模式以及EX模式，体验原N64版的高难度挑战。游戏的追尾视角配合3DS特有的裸眼3D功能，让战斗临场感大幅提升，玩家可以体验敌机迎面飞过时带来的惊险刺激。本作在联机通信方面也下足了功夫，只需一名玩家持有游戏，就能够支持最多4名玩家进行联机对战；配合3DS的摄像头，对战时玩家的实时表情还会显示在游戏中，让玩家在联机对战时多一份欢乐的气氛。





画面 ●●●●○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●●○



仙魔大战 汉熟霸王 三位动乱战创纪

ビックリマン汉熟霸王 三位动乱战创纪

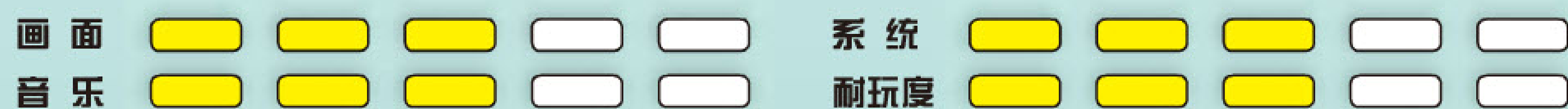
推荐度 7

日本一Software	TAB	2011年7月21日	日版	1人	6090日元
全年龄	备注：无				



《仙魔大战 汉熟霸王》是在日本颇有名气的食玩系列，巧克力点心附送的贴纸一直由游戏公司日本一Software负责设计。这款游戏则是把推出过的贴纸图案集结一堂，玩家能在实体贴纸的规则下游戏，也能玩到原创规则的“汉字大战”。比较角色贴纸上单个汉字的笔画数，笔画越多战斗力就越强。如果两个汉字之间能组成词汇，便可形成汉字连锁，此时的笔画数计为两个汉字的总和，这样即便是笔画较少的字也有机会获胜。本作还有卡片合成系统，两张卡片能够根据词义进行合成，如“石”和“林”能合成“山”，更多种类的卡片为新的连锁提供可能性。





画面 音乐 系统 耐玩度

夜半怪物街 琳泽与魔法韵律

うしみつモンストルオ リンゼと魔法のリズム

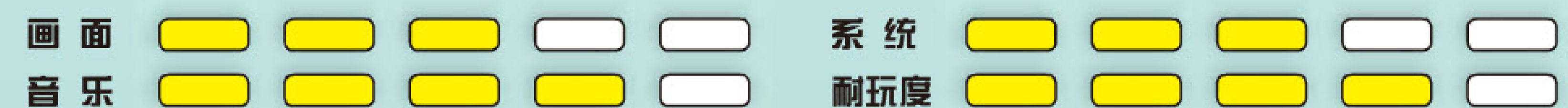
推荐度 7

Santa Entertainment	MUG	2011年7月21日	日版	1人	4725日元
全年龄	备注：2011年10月4日（美版）/2012年2月3日（欧版）				



游戏的主角琳泽在某日打了个大喷嚏，灵魂竟然脱离了肉体。为了回到妈妈身边，琳泽必须与怪物街上的同伴们跳起不可思议的舞蹈。舞蹈的目的是为了吓唬人类、让他们发出尖叫声，这是让琳泽重回自己身体的方法，而怪物街的同伴们似乎也乐在其中。玩家需要随着游戏中的韵律，用触控笔在触摸屏上点击、拖动，表现出色的话伴舞者就会增加。游戏中有大量的服装供玩家挑选，给女主角精心装扮一番后可以参加时装大赛。怪物街上还有丰富的迷你小游戏，玩法各不相同。利用水晶和塔罗牌对今日的运势进行占卜的功能也颇为有趣。虽然充斥着幽灵和怪物，但本作的整体风格还是清新可爱的。





画面 音乐 系统 耐玩度

谜惑馆 回音之间

谜惑馆 音の间に间に

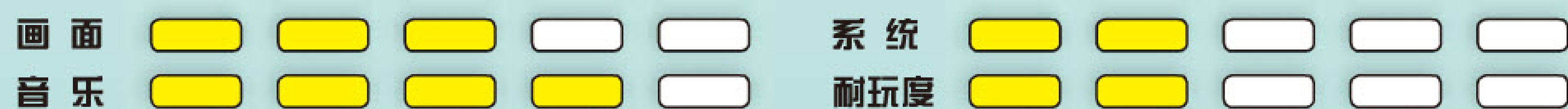
推荐度 7

Capcom	AVG	2011年8月4日	日版	1人	4800日元
15岁以上	备注：无				



本作是一款用来展现3DS立体声魅力的创意游戏，在游戏中玩家需要完成各个诡异房间里的小游戏，这些房间需要用到麦克风、陀螺仪、触摸屏、照相等3DS几乎所有功能，反而是按键几乎不会用到。游戏的卖点是声音，不少房间里的小游戏也都跟声音有关，需要戴上耳机才能完美地体验游戏。游戏中大部分时间需要玩家根据NPC的提问来进行回答，当上屏幕出现音符时就是玩家说话的时候了。由于NPC的提问和玩家要做出的回答都是日文，因此必须要有一定的日语基础才能将游戏顺利进行下去。另外有些房间会突然出现恐怖的画面和尖利的叫声来吓唬玩家，心脏不太好的玩家需谨慎游玩。





画面 音乐 系统 耐玩度

惊奇！飞跃！魔法笔

びっくり!とびだす!魔法のペン

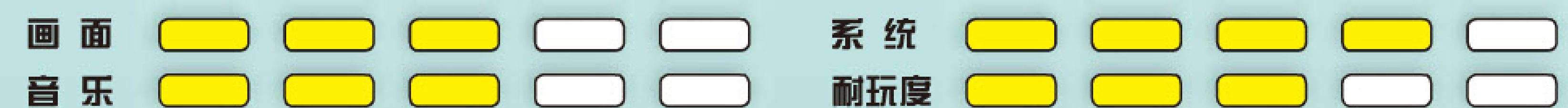
推荐度 7

GAE	AVG	2011年8月11日	日版	1人	3990日元
全年龄	备注：无				



这是一款以“让绘画变为真实”为主题的游戏，画面清新可爱。玩家手中的触控笔会化作“魔法笔”，它在屏幕上画出的任何东西都会被实体化并拥有生命，玩家可以与之对话交流。街道上的居民会委托玩家绘制各种图案，成功完成便可令街道规模不断扩大，吸引更多居民定居，与他们发生主线故事和特殊事件，这其中包括异性角色间的恋爱剧情。玩家在绘制过程中可自行调整3D的呈现式样，还可运用AR卡片与现实连动。游戏的绘画素材多达120种以上，玩家得在描线模式下打好线稿，然后在上色模式下选择涂色笔的粗细，并配合橡皮修改出最终稿。





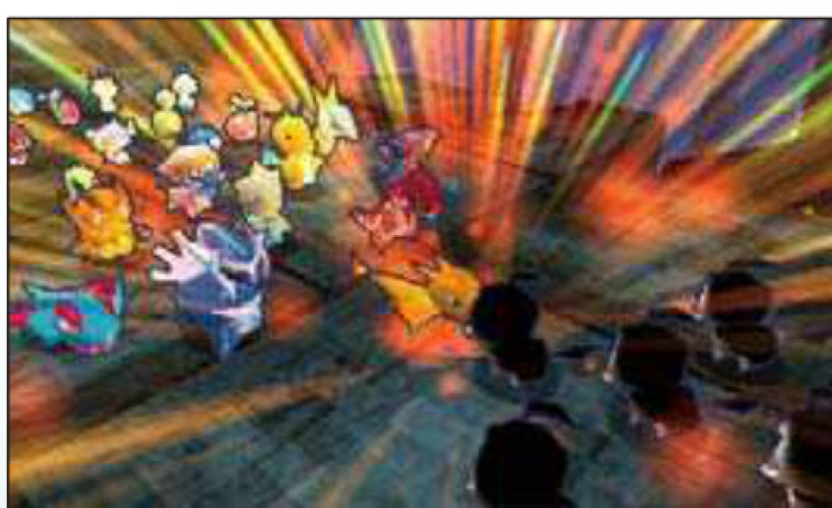
画面 音乐 系统 耐玩度

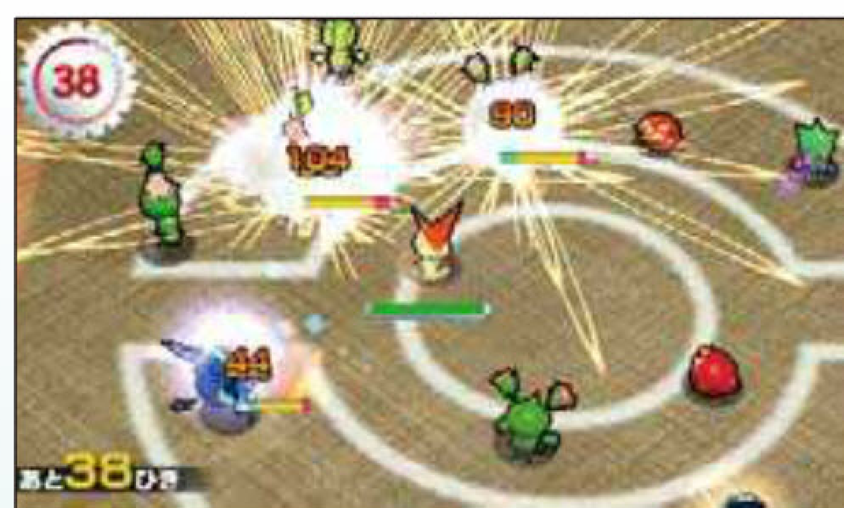
超级口袋妖怪大乱斗
スーパーポケモンスクランブル

推荐度 9

Nintendo/Pokemon	ACT	2011年8月11日	日版	1~2人	4800日元
全年龄	备注：2011年10月24日（美版）/2011年12月2日（欧版）				







画面 ●●●●● 系统 ●●●●○
音乐 ●●●●● 耐玩度 ●●●●●

“《口袋妖怪》系列”首款登陆3DS的游戏作品，是款以系列第五作《黑·白》为蓝本的衍生作品，也是Wii版《乱战！口袋妖怪大乱斗》的续作。游戏收录了至今为止除第五代最后三个隐藏神兽外的全部646种口袋妖怪，这些口袋妖怪全部以发条玩偶的姿态出现。以俯视角度在各种不同的区域中进行战斗和收服，每个区域中都会出现不同的口袋妖怪，有些特定的口袋妖怪需要输入密码或完成一定次数的邂逅通信后才会出现。每个口袋妖怪都可以装备两项技能，这些技能全部来自于正统作品并进行动作游戏化，选取技能时除了要考虑攻击力外，攻击频率、攻击速度、攻击范围等也都在考虑范围内。此外有些口袋妖怪还有类似于正统作品中特性的“称号”，拥有这些称号的口袋妖怪便拥有该称号所对应的特殊能力。收服则是战斗中一定几率让被打倒的敌方玩偶倒地，拾起后便成为我方口袋妖怪。游戏本身没有升级系统，因此面对越来越高的难度，主要的能力提升还是要依赖于收服更强大的同伴并活用技能和战术。在技能上，则可以在最后一章的特定设施上完成传承。除了常规的区域战斗，游戏中还有大乱斗式的竞技场战、三个口袋妖怪协力作战的组队战，以及十多个口袋妖怪一起冲锋的突击战。在通了一周目后，更可以升级区域难度，去挑战更高难度并收服更多强大的同伴。



恶魔幸存者 超频
Devil Survivor Overclocked

推荐度 9

Atlus	S·RPG	2011年8月23日	美版	1人	59.99美元
13岁以上	备注：2011年9月1日（日版）				







画面 ●●●○○ 系统 ●●●●●
音乐 ●●●●○ 耐玩度 ●●●●●

这是以NDS上《女神异闻录 恶魔幸存者》为蓝本移植而来的战棋游戏，剧情方面针对新平台，在沿袭原作的基础之上也有所增加。主人公一行原本是普通的学生，却在某一天获得了由主人公的哥哥直哉研制的COMP主机，获得召唤恶魔的力量。该COMP主机同时还拥有预示未来的能力，并且主人公能够看到人类的剩余寿命，接下来玩家就要以自己的行动来扭转人物的命运。日本政府封锁了恶魔横行的东京市中心，主人公必须在封锁圈内召唤恶魔与各种敌人对抗，以求生存到最后。主线剧情沿袭《女神转生》的传统作，以唯一神和巴贝尔神的斗争为主线，玩家需走在秩序与混沌的夹缝之间，通过一系列的剧情来决定自己的道路，多结局的设定允许玩家按照自己的理念选择是成为救世主、魔王或者安于现状。游戏保留了系列系统中作为精髓存在的恶魔合体系统，玩家可通过拍卖获得新仲魔，继而进行进一步的合成。我方战斗最多上场4个单位，每个单位由一名小队长和两只仲魔组成，遭遇敌人时进入RPG式的指令选择战斗。战场上的行动顺序由单位的敏捷度和每次行动消耗的行动力决定，角色们通过升级、偷取技能以及强化仲魔大军来提升自身战力。相比原作的加强点是角色的大量语音和新增的第八天剧情，仲魔量也增加了将近50%，收集乐趣十足。



两眼锻炼右脑 3D速读术

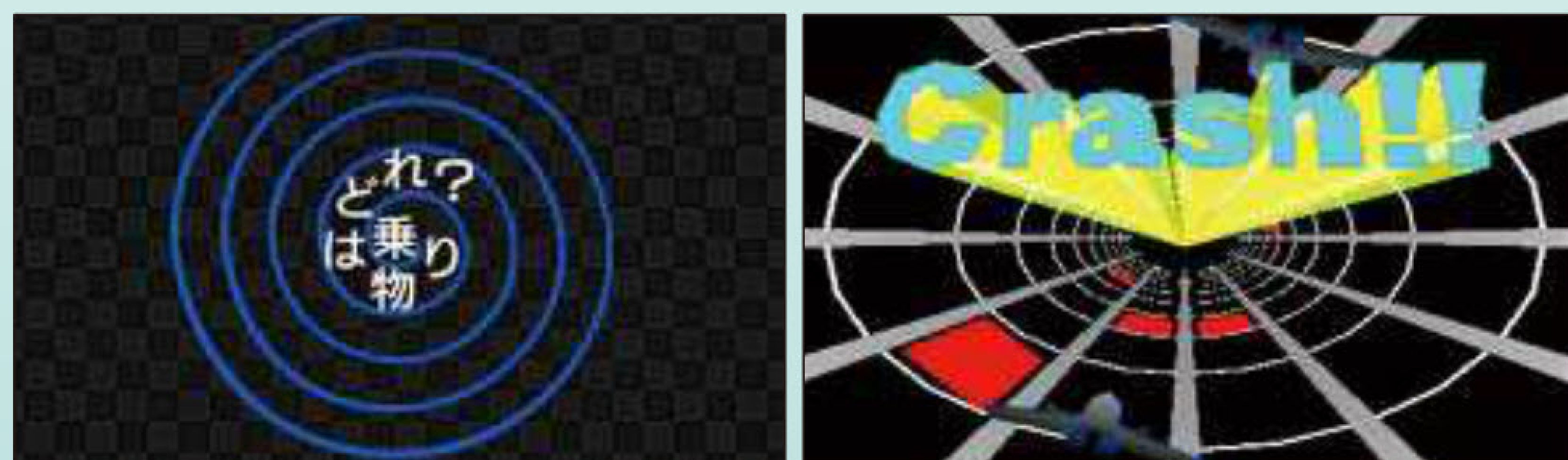
两眼で右脳を鍛える 3D速度术

推荐度 4

Milestone	ETC	2011年8月25日	日版	1人	3990日元
全年龄	备注：无				



本作是3DS上一款脑锻炼类软件，由日本速读研究会川村明宏博士监修，获得速读研究会认可。速读是快速阅读文章的一门技术，通过本软件的训练能够提高阅读速度2～10倍。软件中有若干训练模式，其中视力训练是通过训练支撑眼球的肌肉来增加阅读的速度；视界扩大训练模式是锻炼玩家捕捉大量文字情报的能力。同时还有一些寓教于乐的游戏教学模式，“橡皮擦谜题”就是将上屏的文字进行一些遮挡锻炼玩家组合信息的能力。全部模式共12种，软件通过各种模式使玩家在简单游戏的同时就能获得速读的锻炼。但是对于国内的玩家来说有一定难度。



画面 系统 音乐 耐玩度

车神 变节者

Driver Renegade

推荐度 7

Ubisoft	RAC	2011年8月30日	美版	1人	39.99美元
17岁以上	备注：2011年9月2日（欧版）／2011年11月10日（日版）				



《车神》并非传统的赛车游戏，该系列的作品总是融入了动作、驾驶、第三人称射击等众多内容，令游戏充满了火爆刺激的元素。《变节者》的剧情发生在2代和3代之间，在经历了多年秘密打击暴力的工作之后，主角约翰·坦纳决定不再依靠法律，而是通过自己的双手惩治罪恶。身处在充满了腐败与犯罪的纽约城，没有了警徽束缚的坦纳成为了“变节者”，他将以自己的方式干掉5名首脑，把恶势力连根拔起。而他最为信赖的武器，就是他的爱车。除了主线剧情外，本作还包括100余个任务，有超过50种的车型可供玩家收藏到车库中。包括时间竞速、公路战争在内的7种挑战模式也值得玩家反复挑战。



画面 系统 音乐 耐玩度

雷神托尔

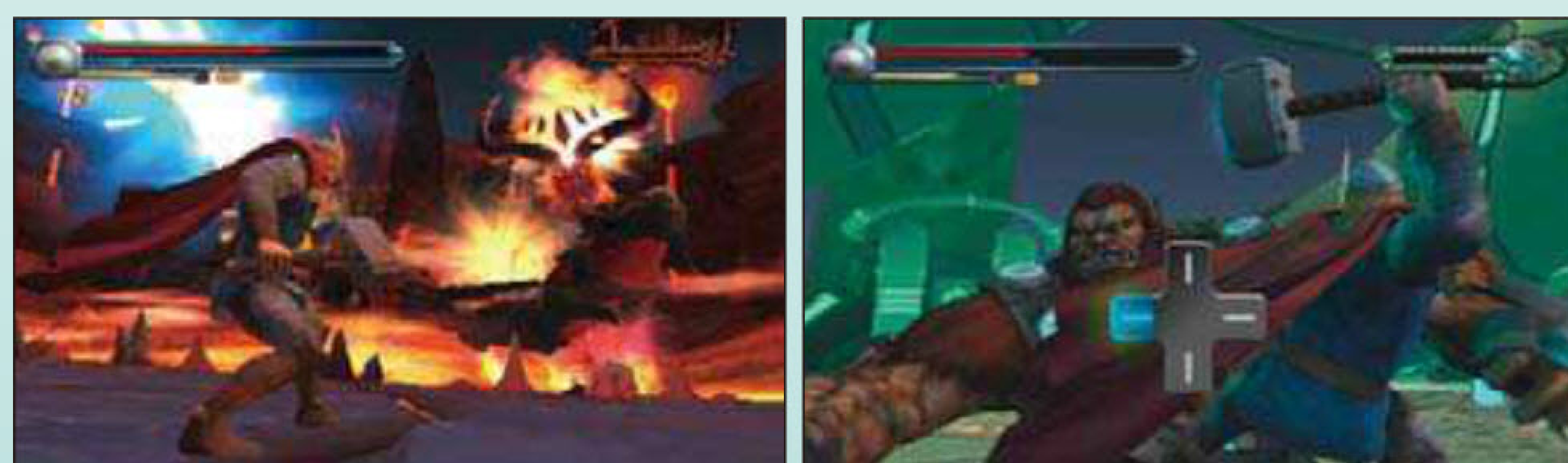
Thor: God of Thunder

推荐度 6

SEGA	ACT	2011年9月9日	欧版	1人	20.00欧元
13岁以上	备注：2011年9月13日（美版）				



本作改编自惊奇漫画公司旗下众多超级英雄中的一员——雷神托尔的同名电影。游戏中玩家需要操控托尔借助电闪雷鸣和风之力来击败重12吨且高达25英尺的冰雪巨人、巨魔等强大的敌人以拯救北欧。人物的动作流畅且丰富，在流程中积攒一定的符文能解锁托尔的新技能，为雷神之锤升级后能组合出更加多彩的强力连续技。除了通常的近身格斗技、投技外，托尔还能将雷神之锤作为飞行道具投掷出去给予敌人重创。流程中的存盘点非常多，解谜的部分也较为简单，玩家基本不会遇到卡关的情况，而大迫力的BOSS战以及穿插其中的QTE都增加了游玩时的刺激感。



画面 系统 音乐 耐玩度

脸庞赛车 照片终结

Face Racers: Photo Finish

推荐度 6

Majesco	RAC	2011年9月13日	美版	1人	29.99美元
全年龄	备注：无				



本作并非是一款风格严谨的赛车游戏，更多的是强调娱乐元素。游戏最大的特色是允许玩家利用3DS内置摄像头拍照，用在游戏中制作出一个拥有自己脸庞的个性车手，系统还内置了上百种发型、服装和配饰素材，赛车也可以自由定制。不仅如此，玩家的照片还可以用于装点赛道中出现的广告牌，甚至是游戏中的妨害道具。在激烈的角逐中，当玩家使出华丽的漂移、腾跃、或超过对手时，摄像头会迅速拍下玩家当时的表情并即时载入到游戏中。玩家不经意间的挤眉弄眼，或是刻意做出的狂喜乱舞状，都会即时地被其他对手所分享，而用自己的各种奇怪表情影响对手的发挥也会是非常有趣的战术。

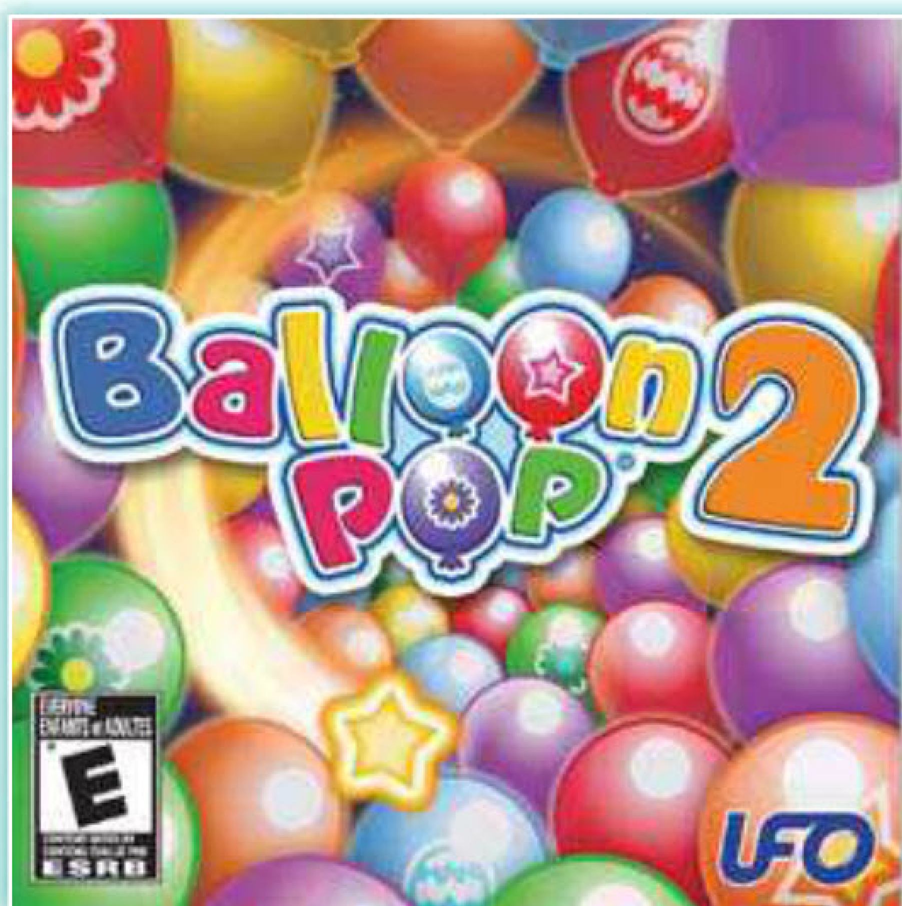


画面 系统 音乐 耐玩度

气球泡泡2
Balloon Pop 2

推荐度 6

UFO Interactive	PUZ	2011年9月13日	美版	1人	19.99美元
全年龄	备注：无				



本作是一款风格清新可爱、略偏向低龄化的益智游戏，前作曾经在NDS和Wii平台中取得了良好的口碑。3D化后，游戏的画面在原本的基础上变得更加清新靓丽，特效也达到令人满意的效果。游戏的规则简单易懂，玩家只要在游戏中控制光标将三个以上相同颜色的泡泡聚集到一起，在一轮时间结束时，这些气泡就会自动消除。如果在时间结束前连续不断地组成三个以上的泡泡就能形成连锁。除了通常的故事模式外，游戏里还设有100个在难度上循序渐进的谜题模式等着玩家的挑战，以及供玩家放松紧绷神经的无尽模式、包含了4个全新小游戏的迷你游戏模式。

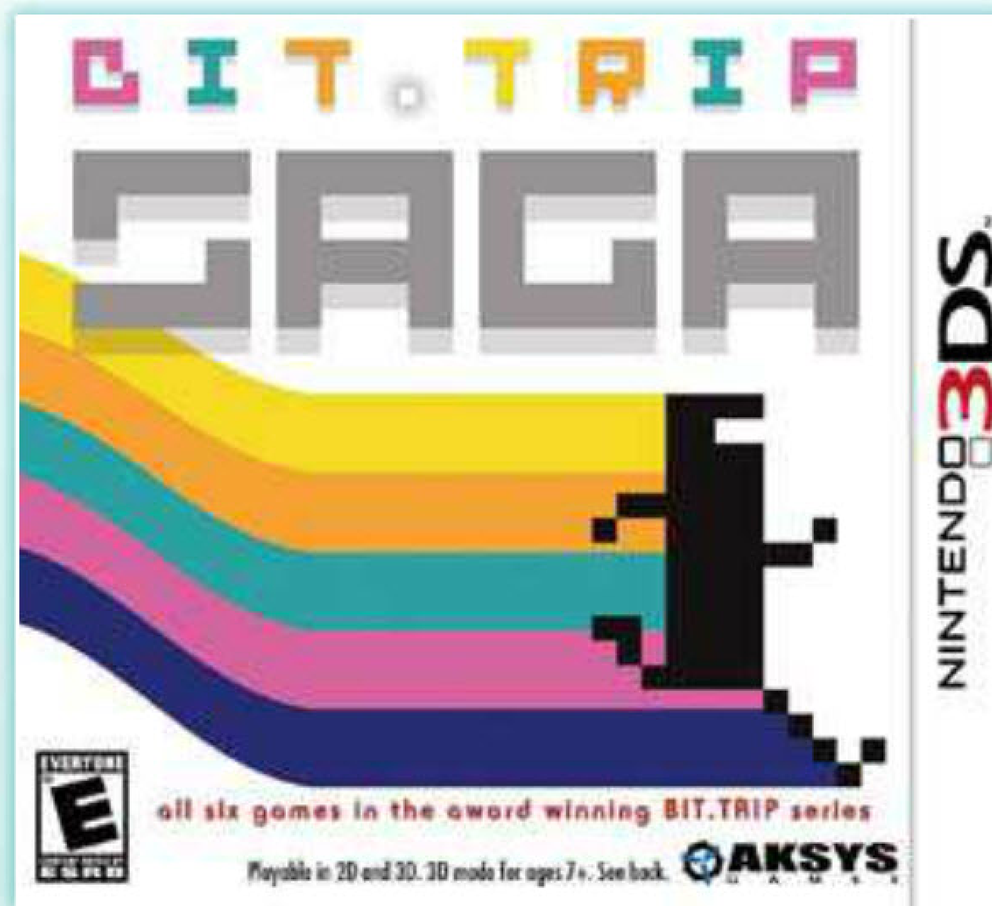



画面 ★★★ 系统 ★★
音乐 ★★★ 耐玩度 ★★★

像素跑者 传说
Bit.Trip Saga

推荐度 7

Aksys Games	ACT	2011年9月13日	美版	1人	39.99美元
全年龄	备注：无				



曾入驻过手机和家用平台的人气休闲类游戏《像素跑者》终于登陆3DS。本作收录了以往在其他平台上推出过的6款像素游戏，包括Void、Runner、Flux、Fate、Core和Beat，每款游戏有20小关，共计120关等着玩家的挑战。游戏使用的复古简单的像素画面经过重制且支持全新的3D影像技术，音乐也以经典的电子音为主。尽管每大关都有单独的主题和游戏方式，却都保持着一致的画面和游戏风格，让玩家在最简单直观的游戏氛围下，体验最原始和纯粹的游戏乐趣。为了满足玩家的收集欲，本作还设有需满足特定条件后才能入手图片的"画廊模式"。




画面 ★★ 系统 ★★★
音乐 ★★★ 耐玩度 ★★★★

青蛙过河3D
Frogger 3D

推荐度 7

Konami	ACT	2011年9月22日	日版	1～4人	3980日元
全年龄	备注：2011年9月20日（美版）				



本作是知名的"《青蛙过河》系列"30年纪念作品。游戏的基本方式还是一如既往，玩家操控青蛙躲避障碍物或是踩上移动的物体当作踏足台，穿越游戏规定的版面到达终点。但FC时代的青蛙只在森林里和公路上跑跑跳跳，而这只进化了30年的青蛙则走向了城市、摩天楼、赌场、回转寿司店，甚至还有战场、火山和战斗机上！趣味十足的场景多达60关，而且每关都有自己独特的趣味机关，不会让玩家感到千篇一律的重复操作感。游戏还搭载了怀旧向的古典"疯狂模式"，在马赛克画面下，控制青蛙不断前进挑战自己的极限距离。另外在最多支持4人联机的对战模式下，玩家可以相互陷害对手夺取钥匙，可玩性极高。




画面 ★★★ 系统 ★★
音乐 ★★★ 耐玩度 ★★★

FIFA世界足球12
FIFA Soccer 12

推荐度 7

EA Games	SPG	2011年9月27日	美版	1～2人	39.95美元
全年龄	备注：2011年9月30日（欧版）				



每年都在各大机种推出的《FIFA》自然不会落下3DS平台，本作拥有超过500家的俱乐部授权，数据的翔实程度一如既往的出众。游戏结合了3DS的机能特性，除了3D效果的比赛场景外，在球员视角或主罚定位球的情况下，利用下屏幕触控操作可以准确地将足球推向守门员的死角。本作的游戏模式也非常丰富，除了惯例的联赛、杯赛外，还有一球成名模式，能够扮演球队经理的职业生涯模式，以及街头足球模式。新引入的5人制街头足球模式中可以做出各种华丽的过人、射门动作。游戏还能通过无线通信同步更新球队阵容、球员数据、转会名单等资料，不过遗憾的是并不支持Wi-Fi远程对战。




画面 ★★★ 系统 ★★★★
音乐 ★★★ 耐玩度 ★★★★

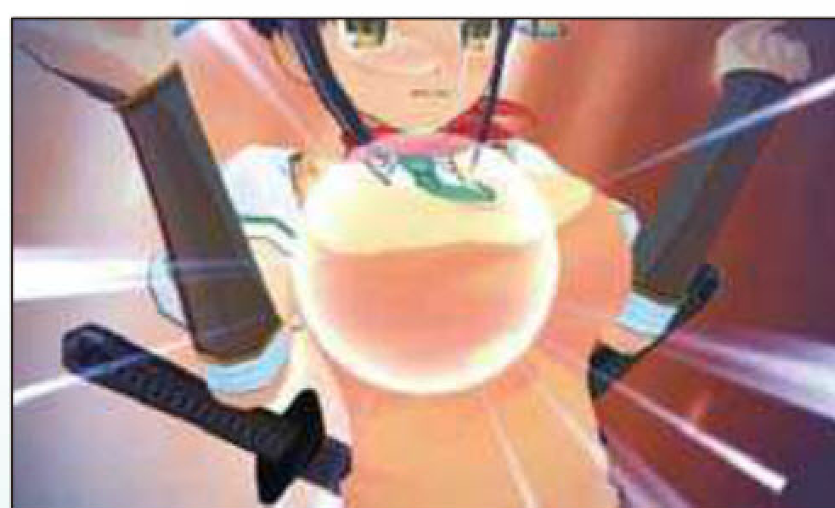
闪乱神乐 少女们的真影
闪乱カグラ —少女达の真影—

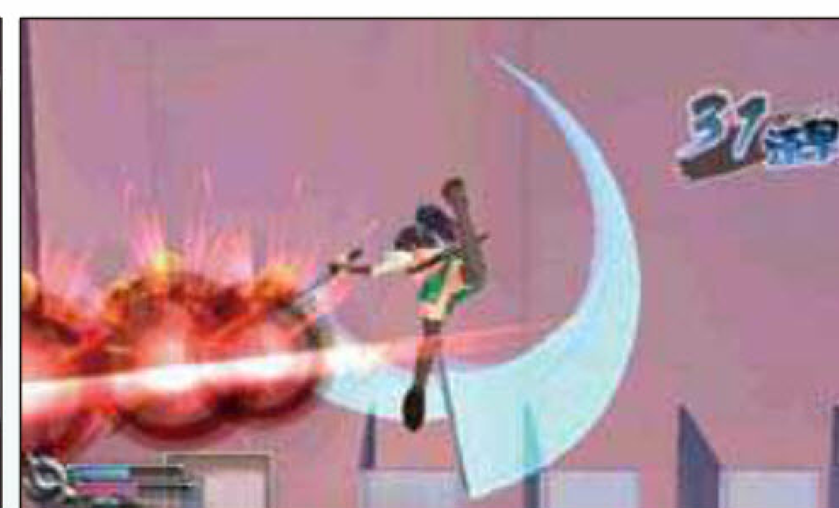
推荐度 7

MMV	ACT	2011年9月22日	日版	1人	5980日元
17岁以上	备注：无				



本作由策划过《勇者30》的高木谦一郎负责制作，是一款以“破衣爆乳”为卖点的动作游戏，类型为传统的横版卷轴过关。游戏讲述五名善忍为了维护和平，和蛇学园的恶忍展开生死较量的故事，在游戏中玩家可以选用一名自己喜爱的角色，一路过关斩将打倒不断出现的邪恶势力敌人。游戏的操作方式和几年来大行其道的《无双》相似，玩家仅需通过Y键的轻攻击和X键的重攻击相互组合就能打出华丽度满点的连击，配合爆裂忍法、秘传忍法等动作要素使游戏更加爽快感，而通过“绿碎”攻击派生出的飞翔乱舞也让达人玩家有的放矢。游戏以任务制的方式推进剧情，任务分为影响故事剧情的“主线任务”和供玩家自由发挥的“支线任务”，游戏为玩家准备了多达70个任务，将主线任务全部完成后，还会出现高难度的隐藏任务。当然，游戏中最值得关注的还是爆衣和变身系统，角色受到伤害后服装就会逐渐破损，玩家操作的角色死亡或用秘传忍法干掉BOSS还有机会欣赏到特写画面，值得一提的是，随着角色的服装在战斗中逐渐破损，她们在剧情中的穿着也会一同改变。游戏的服装分为制服、泳装和忍装三种类型，在更衣室中玩家可以将获得的各种服装穿在控制的角色身上进行战斗，利用3D成像更是可以看到跃跃欲出的泳装女忍，怎么样，你心动了么？





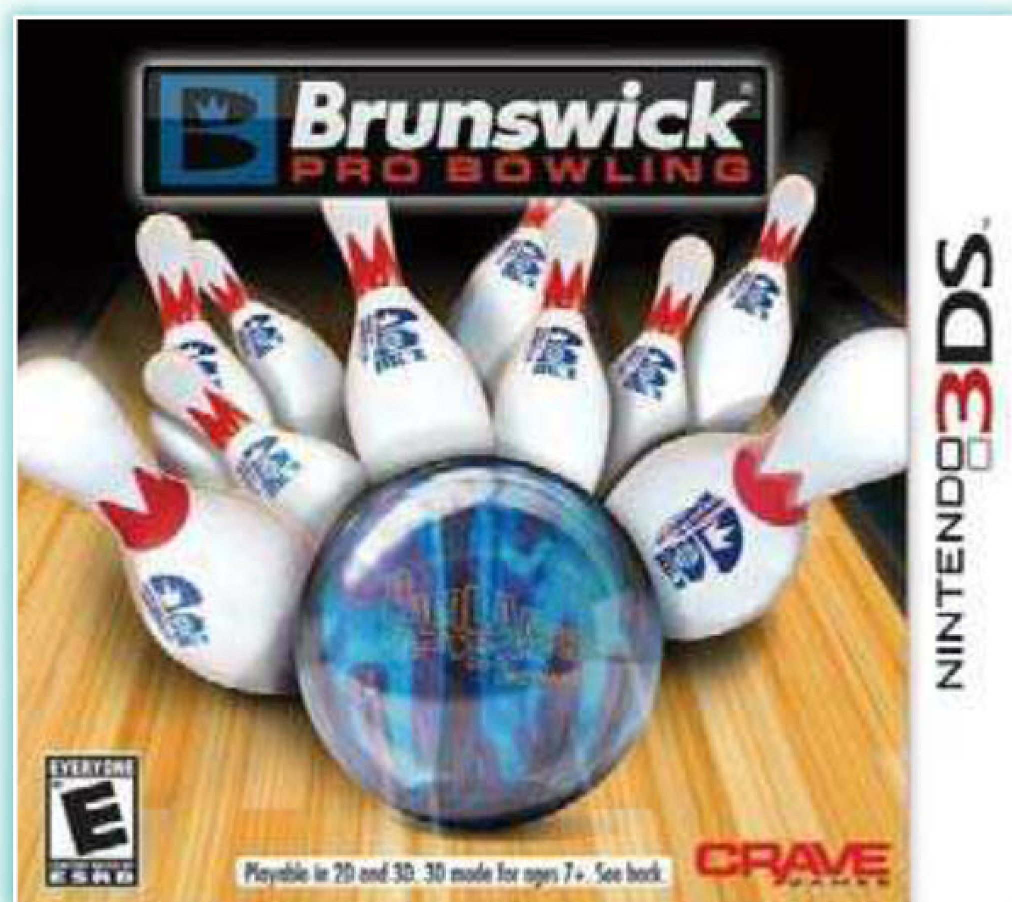
画面 ●●●○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○



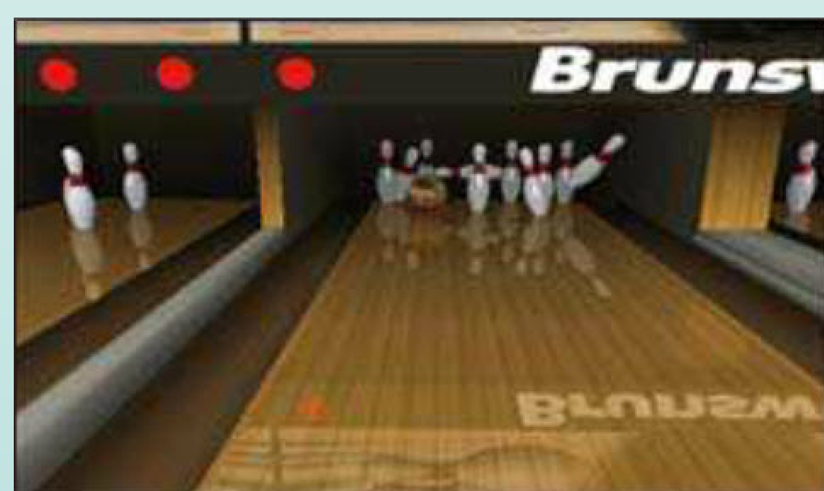
布伦瑞克职业保龄球
Brunswick Pro Bowling

推荐度 6

Crave Entertainment	SPG	2011年9月27日	美版	1～4人	29.99美元
全年龄	备注：无				



本作是专业保龄球游戏的代表作，曾在Wii、PSP和X360等平台推出过同名作品。与一般的保龄球游戏不同的是，“《布伦瑞克》系列”强调的是真实的运动物理特性，也要求更精准的投掷动作。得益于3D效果，本次保龄球向前滚动的表现力更加逼真。游戏的一大特色是职业生涯模式，随着玩家所创造的角色不断在全世界的多个场地中赢得比赛，系统会陆续开放各种布伦瑞克特有的服装和其它运动配件给玩家来打造属于自己的个性化选手。画面中规中矩，但规则简单、技巧通俗的游戏性与每次打出全中后所回馈的丰富声光效果倒是可圈可点。





画面 ●●●○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●○○○ 耐玩度 ●●●○○

花和生物的立体图鉴
花といきもの立体図鑑

推荐度 7

Nintendo	ETC	2011年9月29日	日版	1人	3800日元
全年龄	备注：无				



本作与其说是一款游戏，不如说是一款实用教学软件，软件共收录2000种以上的生物信息，包括植物1286种、昆虫386种、鸟类166种以及其他部分生物。游戏活用了3DS的立体视功能，收录的植物都配有3D照片，能够从360度全方位观察生物，鸟类昆虫等配有动态摄影，可以聆听它们的叫声、观察它们的动态画面。本作的检索功能十分强大，花朵可以按照花瓣、颜色、形状、大小进行检索，同时还可以使用3DS的照相机功，能通过拍照来检索相似动植物。图鉴有关联检索功能，能够从一个知识点链接到另一个，是一款比较实用的工具教学软件。





画面 ●●●●○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○



本文是《恶魔幸存者》世界的发散故事，三篇小说彼此之间独立，并没有照搬原主线剧情。主题也一扫原作的阴暗低沉基调，以较为轻松有趣的笔触向玩家展现其中的角色和恶魔们。

文 tsukuyomi

山手线的圈内琐事

——《恶魔幸存者》同人剧情小说



不落的明星

第一话

新宿区永田町——这个东京乃至全日本的政治中心地，也因恶魔的出现而荒废掉了。国会议事堂像遭到空袭一般崩塌半边，地面可怜兮兮地剥露出下面的泥土，空气中飘荡着诡异未知的瘴气。可是此时，原本就浸泡在异样气氛中的永田町，被一层更加异常的空气包围着——这缘于某个恶魔的降临。

相比起这个恶魔，之前肆虐在大地上的那些凶恶的家伙简直温顺得像兔子，柔弱得像小草。压倒性的存在感，比通常恶魔高大几十倍的体型……他就是路西法。

“万魔之王”是与他再也符合不过的称号，黑色的翅膀拍打，地面发出怯懦的颤抖。他踩在这片蚂蚁似的生物——人类所建立起的文明土地上，脚边簇拥着无数恶魔。

“‘那个人’是在这里么……”路西法瞥了一眼脚下的焦土，自语。

他从魔界亲自降临到这个世界，竟然是因为一个区区的人类，也就是本作的主人公——这理由实在让万魔们吃惊。

“据说他就在此处……”回答路西法的是海星状的恶魔德加拉比亚，它海星似的形象看起来可爱又滑稽，却赫赫位列地狱大公爵。

路西法从鼻子里发出短促的冷笑：“主人公啊，汝身为人类却又想加冕贝尔之王。我的声音，汝应该感应得到吧，那么就来找我吧，于我跟前现身！”

“那么就来找我吧，于我跟前现身！”

嗯？漫步在永田町的主人公蓦地停下脚步，他的目光不自主地游弋到空无一物的远方天空。笃郎觉察出朋友的异样，问道：“怎么了？”

“没什么……只是觉得似乎有谁在呼唤我。”

不光是笃郎，连柚子也驻足不前，讶异地看着主人公：“呼唤？可我什么都没听到呀。”

主人公向着自己感知到的方向——国会议事堂望过去。那儿似乎有着某种伟大、超然的存在体，并且直觉催促着他一定要走过去看一看。

可是身边的笃郎和柚子……

“应该是我听错了。”主人公微微一笑，恢复平常的状态继续向前走。笃郎和柚子也点头说道：“就是嘛，估计是你幻听了。毕竟山手线内侧已经封锁好几天，身体疲乏之下容易神经质。”

“嗯，谢谢你们，柚子、笃郎。”主人公一行交谈着，再次迈出脚步——向着国会议事堂的反方向。

“没有来。”自路西法降临到国会议事堂前已经过了一小时，有一段时间的确感知到主人公就在附近，可最终他并没有来到这里，气息反而愈加远去。伫立在国会议事堂前的魔王，额头上浮现出青筋。

“那个家伙为什么不来啊……”

“阁、阁下似乎很焦躁……”

“路西法大人很不爽的样子啊！”

与路西法共同降临人界的恶魔们瑟瑟地抖着，它们都共同祈求着一个愿望——主人公啊，求你赶快来这里！

这也是恶魔第一次这么诚恳地向一个人类发出祈求。

另一方面，主人公、笃郎和柚子3人正位于宫下公园。

“OK，成功盗取了火炎激化。”

“喔！这样主人公的火炎魔法就更加厉害了啊。刚才那一战里我升级了，柚子呢？”

“人家也升级了撒。”

他们热衷于自由战斗的征战，完全没有意识到降临在国会议事堂的魔王。

两小时后。

“太慢了！”

轰轰轰……地面持续摇晃着。

“主人公，你到底何时才来！”

轰轰轰轰轰……

这里需要说明一下，大地的摇晃并不是因为地震，而是路西法百无聊赖地抖动着自己翘起的二郎腿。他这一小小的动作，令本就摇摇欲坠的国会议事堂又崩塌了一部分。

恶魔们更是又惊又怕：“路西法大人发怒了！”匍匐在路西法的面前，恶魔们大气不喘，脸也不敢抬起，生怕自己的一个小动作就被路西法拿来出气，恐怖地想：“继续这样下去，我们就要被杀死了……”

“速来我处，主人公！”

而这时，主人公一行正在恶魔拍卖行里忙得热火朝天。

“这个加洛尔J的出价粘得真紧啊……”

“不如一举把价格抬上去吧！”柚子建议着。

“我也赞同柚子。这个恶魔我们势在必得啊，毕竟要拿来仲魔合体。”

他们打开自己的COMP，完全没照顾到那位恐怖魔君的心情。

三小时后，国会议事堂的上空开始沉入黑暗之中，夜幕降临了。

“……”

路西法已经倦怠地不发一言，只是坐在议事堂上。回巢的乌鸦群“阿呆、阿呆”地叫着，添出一袭嘲讽的意味。对于仆从的恶魔们来说，沉默的路西法远比平时更加恐怖。正在这时，堕天使毛莫赶到议事堂前：“路西法大人！属下有事启禀……”他的脸上浮现出苦涩的表情，继续说道：“主人公

到目前为止才打倒了一个贝尔神，即便现在来到此处，也绝无力量与我们一战。所以属下以为，当前时机尚早……”

今天是封锁开始后的第三天。

“搞错时间了啊……”

“路西法大人弄错了来人界的时间！”

恶魔们心里这么想着，可谁也不敢说出来。胆敢当面指摘万魔之王路西法的失策，是借它们十个胆子也不敢的，恶魔社会等级制度之森严，并不亚于人类。

听完毛莫的汇报，路西法无声地转身，背对着自己的部下。他现在的表情，一定是不想让恶魔们看到的。过了好一阵，路西法才再度转回身体，缓缓地开口……

恶魔们全神贯注地绷起自己的视听神经，准备聆听主人的指示。当前的问题是，如何在主人公来到议事堂前帮路西法打法这段无聊时光。是像洛基一样幻化为人形，去跟踪主人公一行呢，还是会一时兴起，把巴贝雷特——那个翔门会的可笑“主上”拿来血祭呢？

“在主人公来这儿之前，你们每个人都给我表演个小节目。”路西法终于说出口来。

“小、小节目？”瞠目结舌的恶魔们不由地同时说出声。

“另外，我会对不合格的家伙进行无情的制裁。”

“无情的制裁？”

就这样，人类的国会议事堂前，由清一色的恶魔举办的节目大会就此开幕了，当真是群魔乱舞！

不知何时，路西法已经把自己的宝座搬到议事堂前，摆出一副欣赏的姿势。

最先被拉出来表演的，是之前说话的大公爵德加拉比亚。“如、如果不能让路西法大人开心，我就小命不保！一定要通过、一定要通过……”得亏魔族不信佛，否则估计它就要念“阿弥陀佛”了。

“不怯场，不受外界干扰，现在活着才是最重要的！”德加拉比亚暗暗在心里起誓，开始了自己的表演。

“德加拉比亚登场啦！我要表演的是UFO！”海星状的德加拉比亚将脸伏到地上，骨碌碌地旋转起来。渐渐地，旋转速度越来越快，五芒星形状的身体看起来就像圆的——已经能当电扇用了。

“哦，颇有意思！速度再快些。”

“遵命！能取悦路西法大人，是小的的无上荣耀！”

面对兴趣盎然的路西法，德加拉比亚那张并非人类的脸上也似乎堆起了笑容。其实现在它是有苦说不出，快速的旋转令“五肢”的离心力大大增加，几根触手刀割似的疼痛。可是这种痛苦却不能表现在脸上，否则也许会打乱路西法的兴致，而令路西法不高兴的后果，它是想也不敢去想的。

“路路路路路西法大大大人人人人……小的的的可以以停下来来了吗啊啊啊……”高速旋转中的德加拉比亚用颤抖着的声音求饶着。

“最后的收尾动作，路西法大人看了这个一定会开心无比！这样就不会受到制裁了！”一边这么想着，它将五只触手用力在地上一戳，配合着旋转的离心力，身体像一个漏气的气球一般飞向高空，这也正与它表演的主题“UFO”相配。

“哦哦哦，没想到你小子还藏了这一身特技……嗯？”

“啊？”

路西法的声音中途一顿，德加拉比亚的心脏也跟着停跳了一秒，怎么？路西法大人还是不高兴？

魔王无声地抖动着身体，让德加拉比亚除了“啊哈哈”地赔笑以外，别无动作。天威难测，伴君如伴虎就是这个道理。

接下来，路西法用威严的声音向德加拉比亚说道：“把你的身体贴到风车上去，继续给我转。”

“请等一等！路西法大人！路西法大人——”

第二话

“13号的魔王阿里奥克，为大人表演腹语术！”

日薄西山的国会议事堂前，威风凛凛的路西法斜倚在宝座上，他的面前是一个形象怪异、宛如裂开的大西瓜的恶魔阿里奥克。阿里奥克嘴巴蠕动着，却没有出声，随后不到一秒钟的间隔里，来自他腹中的声音说道：“哎呀？声音听起来好像延缓了呢。”

路西法冷冷地从高处看着他，可阿里奥克尚未觉察出路西法的表情，露出略微羞赧的表情：“这就是真正的腹语术。”

路西法的目光冷得接近绝对零度，下达了他的判决：“把火精灵填到他嘴里去。”

“噫！”阿里奥克还未来得及发出完整的悲鸣，就被众恶魔团团包围了。

“火、火精灵不是那个滚烫的火焰固体吗？等一下，我会被烧伤的，真的！饶了我，放我一条生路吧！”

然而阿里奥克的哀告完全没有得到理会，恶魔们架起他那可怕而又有些滑稽的身体，拖到某个未知的地方……

第三话

不知不觉天边渐亮，送走黎明迎来日出，新的一天开始了，但是国会议事堂前的小节目大会还在进行中。这次轮到龙身猪头外貌的邪神族恶魔奥卡斯表演了，它站在路西法的身前，仰望那巨大和令人敬畏的身体。

“奥卡斯啊，你打算怎么让我高兴呢？”

“是的，我的大人。444号奥卡斯，为您表演模仿秀。”

奥卡斯向着路西法稍稍拱出鼻子，鼻孔一开一合：“这是在模仿猪……”

“……”

周围一片沉寂。

之后的几分钟漫长得像是轮回了几世，最终打破沉默的还是那支配的王者，路西法。

“你这不是本色演出吗？”

“那、那个……路西法大人？请别生气！这只是个玩笑！接、接下来我会真正认真表演！真的！下面一个模仿秀超厉害的，模、模仿小猪！不是猪是小猪哦？看，是不是很厉害啊。所以，请、请饶了我吧……路西法大人！”

还没等路西法发话，它就已经被其他恶魔拖了下去，据说以后再也没人见到它的踪影。

第四话

“616号雷吉恩！大家一起来说——”眼前这个拥有无数张脸的红黑色球体漂浮在空中。

国会议事堂前的小节目大会仍在继续。

“嗷呜——”

“配餐炸面包，哥最讨厌鸟！”

“喝了咱的酒哇——”

“角勇五郎尼桑！”

四张嘴里喊着一些莫名其妙的声音和词语，路西法的太阳穴隐隐暴动起来，可是雷吉恩并没有注意到魔王的反应，依然不知所谓地叫喊着——只是一直叫喊着。

“嗷呜——”

“角勇五郎尼桑！”

“吵死了！”路西法一拳把眼前这个丑陋的球体打飞。

最终话

路西法降临人间已经过了多久呢……

如今，夜幕再次来临，大地沉入完全的黑暗。与“光荣”二字无缘，生来就注定要生活在黑暗里的恶魔，与这个时间段无比地匹配——永田町前的盛宴仍在继续。

“你们这群草包。”身体巨大得似乎要刺破云层的魔王，俯视着自己的臣民。为了打发等待主人公前来的这段时间，前来尝试满足他的恶魔已经超过了666个。连续三天，这些恶魔纷纷谄媚而又哆嗦着为路西法表演着。然而最终没有一个人能够让他真正高兴起来，魔王的笑容有时正如美人一样难求。

“你们根本不懂什么叫小节目。我来做个示范吧。”路西法的这句话登时令群魔骚动不已。

——路西法大人表演小节目？

——究竟会展示什么样的花样呢？

——该不会用那么大的身体来表演一段街舞吧。

——混账，大人怎么会表演那么下等的东西！

——说得也对，一定是出乎我们意料的超捧腹绝倒节目！

身负万魔期待的路西法，缓慢地向前方伸出自己的右手，捏起拳头，仅仅竖着食指。那凛然的姿态，在强调自己是足以与神平起平坐的惟一存在。

“难、难道是……”

“原来路西法大人展示的‘节目’，是对神的反抗！”

“这的的确确是只有路西法大人才能做到的究极节目！”

“刚才所有的节目表演，都是现今揭起反神大旗的前奏！”

“既然如此，我们就与路西法大人一起跟神战斗吧！”

恶魔们熙熙攘攘地交头接耳中，路西法慢慢移动着右手，随即用食指将自己的一边耳朵压平，以与地狱的统率者所相匹配的威严声音说道：

“饺子。”

……

……

……

在场的所有恶魔无一不在脑子里浮现出大大的问号。到底发生了啥？它们不知道。路西法这一举动的含义，它们不明白。甚至连自己为什么出现在这里，都变成了一个大头问题。

正在这时，堕天使毛莫再次驱策至议事堂前：“路西法大人！属下有要事禀告！”他的脸色如同前次一样发苦。

“主人公……他们趁我们不注意，已经击破了巴贝尔……”

路西法降临了数日，等的人一直没来。

听了毛莫的报告，路西法又像上次一样背过身去，喃喃自语道：“回魔界吧……”

其他的恶魔们一齐点点头。

恶魔召唤师印象改善计划

“恶魔们开始逃跑了！”

“天音大人召唤出的女神驱散了恶魔，不愧是天音大人啊！”

“召唤出女神的天音大人与恶魔召唤师是不一样的！”

“翔门会的力量才是正道！”

“我要加入翔门会！”

“我也要！”

“还有我！”

芝公园东京塔下，召唤出女神拉珂施蜜击退恶魔的九头龙天音，正沐浴在周围人的赞许中。和天音同样让人们免于恶魔威胁的主人公、笃郎和柚子，此情此景下不免心情复杂。

“小翠当时召唤恶魔作战，被大家都当成魔女了。”主人公一声叹息。

柚子也无奈地摇摇头：“天音有翔门会巫女的头衔，再说她召唤出的恶魔是女神族的，大家对她印象好也不奇怪。”

“真是没地方说理去，这帮人就仅凭外观来断定恶魔的好坏吗？”笃郎不愉快地啐道。顺带一提，他现在召唤出的恶魔，是一条蛇盘在骷髅上的邪鬼罗亚，和从一个葫芦中探出无数猥琐蛇头的邪龙藤凭。

柚子拍了拍笃郎的肩，投以冷冷的视线：“就你这布阵，被歧视也没啥好讲的……”

走出芝公园，柚子突然一本正经地对笃郎和主人公说：“我觉得吧，恶魔召唤师也得注意一下形象。”

两个男生面面相觑，见他俩反应如此钝感，柚子进一步加强了劝说力度：“我们和九头龙天音一样同为恶魔召唤师，但为啥人家能获得人们的支持呢？就是因为她的仲魔外形好看嘛！我们也应该召唤出一些帅气的、可爱的仲魔来，改变周围人的看法，而不是你们那些葫芦蛇、骷髅、石头人，还有个张着不知所云的大嘴的怪东西。”

柚子说的葫芦蛇、骷髅、石头人和大嘴，分别是藤凭、罗亚、乌贝尔利和阿巴顿，4只仲魔顿时泪流满面。

“你说得也有道理，可这些都是很有用的仲魔啊。”主人公苦笑着，替自己队伍中的乌贝尔利与阿巴顿开脱。

“怎么有用了？”

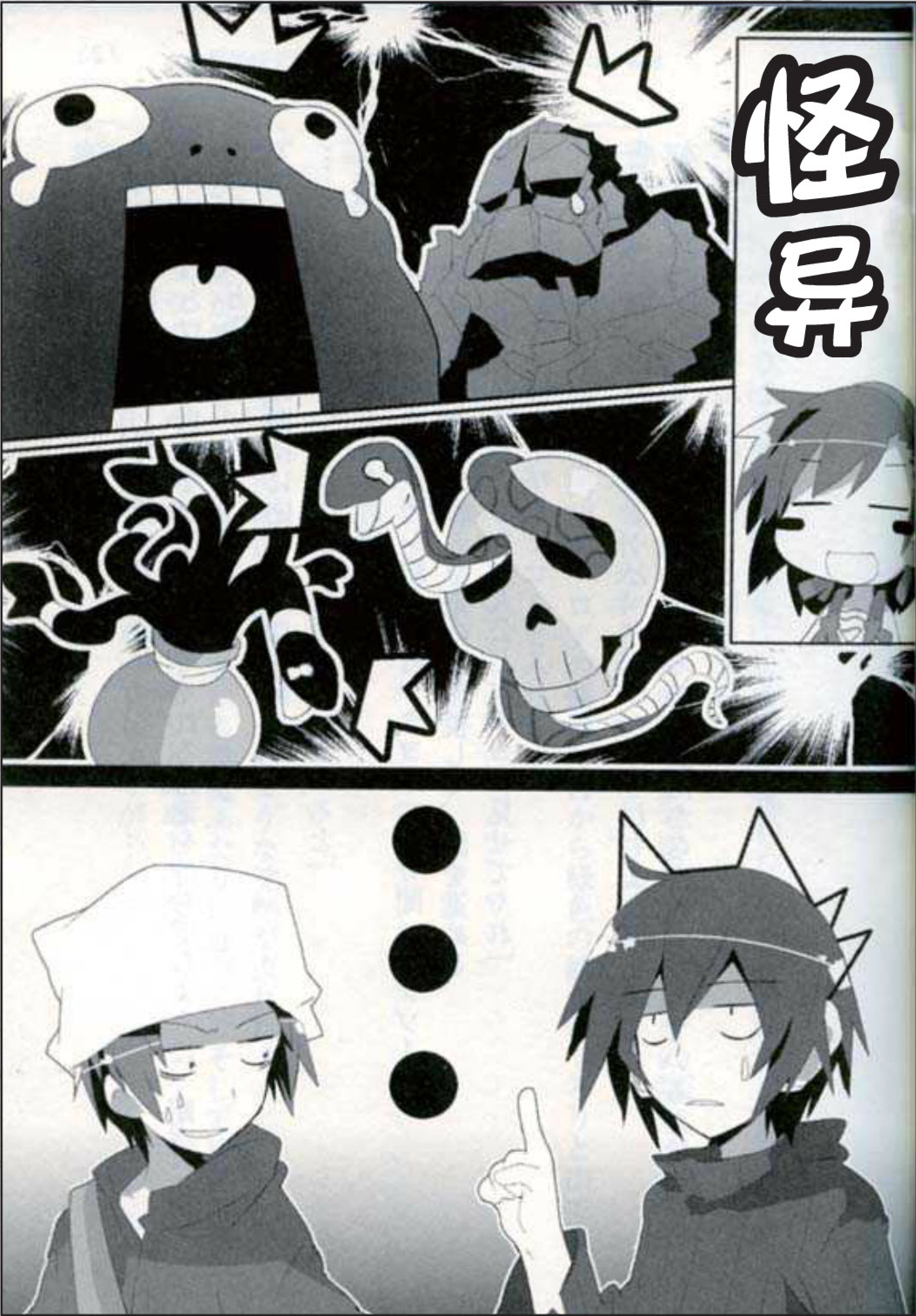
“比如说乌贝尔利的‘鬼神双手’能让小队攻击两次，前一场战斗里就起到很大作用了吧。”

“啊，是那次……不过那之后不是立即被敌方恶魔用石化眼给石化了吗？而且本身这个石头人一样的玩意居然也能石化就很无厘头好吧！”被柚子戳到痛处的乌贝尔利发出低沉的悲鸣，惧怕魔力属性的它的确很怕石化魔法。

“嗯……”不太好反驳的主人公一时语塞，但随即又立即开始为恶魔辩护起来：“不过你看，阿巴顿总归很有用吧。‘混沌波动’能攻击到远处的敌人，前一场战斗里可以说功劳卓著吧。”

“才不是呢，我记得在靠近主要敌人前，阿巴顿就被周围的恶魔群殴死了，它怕物理攻击。”

被柚子吐槽的阿巴顿背过身去颤抖着：



“偶没哭，偶才没哭呢……”

“笃郎你觉得呢？”看着自己的两个仲魔伤心难过的样子，主人公只好指了一下笃郎配下的藤凭和罗亚。

“嗯……这些家伙啊……”笃郎眼神游弋不定，显然是在想词儿。藤凭和罗亚显然希望主人能够为自己辩护，向笃郎投以饱含期待的视线，而笃郎也终于回应了它们的期待：“嗯，这个嘛……这两个家伙很好玩吧，各种意义上。”

“什么啊，这么冷淡的评价！”

“说得好像我们完全没有可取之处似的！”

笃郎无视着它们的抗议，自顾自地说道：“来，你们两个赶快展示下自己有多好玩。”立即遭到两个仲魔的激烈反应，一副誓死不从的模样。其实笃郎使用它们的真正理由，只是因为细细编队太麻烦了，随便作成俩能使的仲魔便好，当然这个理由是不能说出来的。不过主人公和柚子倒是真想见识见识藤凭和罗亚有何特长，盘腿坐在地上，进入了鉴赏的姿势。

“……”藤凭和罗亚无声地交换一下表情，片刻后像是下定了决心，“那我们就来表演个小节目吧。红蛇，出来！”

藤凭说完，罗亚便从自己的骷髅眼窝里探出绿色蛇来，藤凭随即吐槽：“你这家伙是绿色的吧！”

……

笃郎、柚子和主人公的时间宛如停止了一般，三人长时间不发一言，任凭沉默在空气中流动。

被柚子哭笑不得的表情所刺激，笃郎靠近自己的两个部下，用力一勒：“这种老哏怎么逗人发笑啊！”

“痛啊痛啊……”

“真的不好笑吗？柚子小姐！”

10分钟后。

“我觉得吧，是时候考虑重新编队了”看着主人公和笃郎将仲魔收回到COMP，柚子说道。

“那具体应该怎么做呢？像九头龙天音一样召唤出女神来战斗吗？”被主人公这么一问，柚子抱手蹙眉，想了想说：“还是不必了，刻意去模仿天音，反而给别人造成是冒牌货的不良印象。”

“抄袭的确不能给人留下什么好印象。”笃郎也赞同柚子的话。

柚子打开COMP，一边说一边召唤出自己的仲魔：“我早就准备好了。”召唤出来的，是一只憨态可掬的长毛犬——魔兽赫亚利杰克，和另外一只常常能在冲绳地区看到其雕像的神兽狮子。

“主题是——宠物系仲魔！你们想，这两个长得超像小狗的仲魔不会吓到市民，逛街也不会特别惹人注目，多好啊。”两只仲魔听了这番话，也很配合地蹭着柚子的腿发嗲。她说得没错，带着这两只恶魔走在街上，看起来也只是普通的遛狗少女。附近路过的孩子们也靠近柚子召唤出的仲魔，发出各种赞许声：“哇，毛绒绒的狗狗！”“这只狗的脸好好笑哦。”

无奈两只仲魔并不买账：“老夫的毒牙要死你们！”“吃了你们这帮人渣小屁孩！”

“呜哇，好可怕！”可惜了它们还算可爱的外形，毕竟两只动物突然说起人话，而且言语还这么凶暴粗鲁，正常人都会被吓一跳。

看着吓跑的孩子们，柚子轻轻咳嗽一声：“嘛，至少你不摸它们，不跟它们讲话，还是很可爱的宠物对吧。哈哈哈、哈哈哈……”

主人公和笃郎沉默着。

“总之我觉得，召唤这样的恶魔不会让周围人害怕嘛。”

同意了柚子的提案，主人公和笃郎前往恶魔拍卖行购买了部分恶魔作素材，利用恶魔合体对自己的队伍进行了一番改进。笃郎召唤的是魔兽猫又和鬼女莉莉姆，前者是身材火辣的猫女，后者是生有一对翅膀的女性小恶魔，均是露出度很高的美丽少女姿态。

“你这变态！”柚子不给笃郎任何辩解的机会就一拳打了过去。

笃郎慌忙躲开：“等等，柚子，又不是我一个人这么干！”

见他用手指指向主人公，只见主人公召唤出来的是天使安琪儿和妖精皮克西……皮克西尽管只有巴掌那么大，但也不可否认那是个的的确确的美少女。

“这两个怎么样，柚子。这样的仲魔乍一看肯定不会给人留下坏印象。”主人公完全没有觉察到柚子微妙的乙女心，兴致颇高地向她微笑着。

莉莉姆伏到泄气的柚子耳边，轻笑道：“比起你来，好像是我们更受主人公的喜欢啊。”

“罗嗦！”柚子气急。

“啊哈哈哈。”莉莉姆得意地飞离生气的柚子。这厢的口角却无意中把人们又吸引聚拢过来，基本都是男性，围着美丽的女性仲魔指指点点。

“这位小姐，要不要和我一起去玩呢？”一名男子向天使安琪儿搭讪，遭到了拒绝：“不、不了……我必须和主人一起战斗，没有去玩的空闲……”

猫又和皮克西当然也没能逃脱搭讪对象，搭讪她们的是两个T恤上印着2D美少女的男子。

“你的耳朵和尾巴是真的吗？”

“小小的身体好可爱。啊，你的身型大小与我理想中的完全吻合！”

笃郎气得怒吼一声：“你们这群猥琐男都给我闪远点！”

“切，说句话又不会死。”宅男们嘟嘟囔囔着，陆续散去。

主人公苦笑：“不管怎样，算是赚取了不少人气吧。”

“这样真的好吗……”柚子歪着头。

第二天，主人公、笃郎和柚子站在青山灵园的入口处。

“地点就是这里没错吧，时间也正好。”主人公再次确认了一遍预告短信，短信中说今天的这个时间，大魔头贝尔德尔会在此出现。

“啊，看地面！”柚子一指灵园中央的地面，那里荡漾着奇异的波纹，一只恶魔出现了。

“时机已到，黄昏来临，汝等将为我而泣。人类，把汝等的血液奉上吧！”伴随贝尔之王的其中一人——贝尔德尔的出现，仆从于他的恶魔也纷纷在灵园各处现形。这场战斗的双方对阵是——

贝尔德尔方

斗鬼马头鬼，LV20；龙王潘多拉贡，LV21；鬼女雪女郎，LV24；妖精西露琪，LV24；妖精杰克南瓜，LV24；魔兽凯特西，LV25；灵鸟木之蛇，LV25；邪龙巴吉里斯克，LV25；贝尔神贝尔德尔，LV30。平均等级24。

主人公方

妖精皮克西，LV2；魔兽赫亚利杰克，LV10；天使安琪儿，LV14；鬼女莉莉姆，LV15；神兽狮子，LV19；魔兽猫又，LV19。平均等级13。

“……”主人公、笃郎和柚子均铁青个脸，无话可说。

“我觉得吧，比起外观，仲魔还是得更注重性能……”

“是啊……”

“如果有乌贝尔利的鬼神双手和阿巴顿的混沌波动的话……”

这场平均等级相差10多级的战斗没有任何悬念，在己方全灭之前，主人公还是分离逃出了青山灵园。





池面警官事件簿

始动篇

我是隶属东京本厅的警官，名字嘛……嗯，你们就叫我池面吧。什么？这名字太土？那鹰山、大下或者本城什么的，随便你叫吧。

话说有一天发生了封锁山手线这档子事儿，山手线你们知道吗？就是东京市中心的环形线路，途经新宿、池袋、秋叶原、上野、东京、涩谷等重要车站。而我呢，被一个穿着羽织和木屐的奇怪家伙强塞了一台叫作“COMP”的怪机器。据这家伙说，只要带着这个机器，就能在封锁圈里活下来。当然我是不相信这个神神叨叨的家伙，不过不拿白不拿——这是我的人生哲学。我试着打开这个怪机器，就突然出现几个妖魔鬼怪，打算把我杀掉。一番反抗后，它们说跟我交换了啥劳什子契约，然后就消失在COMP里，我还是后来才知道能随时再把它们召唤出来。

这之后，许多前所未见的怪物、恶魔什么的就出没于街头巷尾了。这些家伙仅仅是长得碍眼也就罢了，还总是袭击我，我当然也毫不客气地揍回去，让它们见识见识人类的厉害。这样的日子已经持续几天了。

像往常一样，我今天也开着警车去兜风。这些天除了要为食物犯一下愁，其他

倒没特别劳神的。我正准备找找附近有没有无聊的街头干架，来打发一下时间，突然看到远方的大量人群作鸟兽散状。我逮住跑在前面的一个中年人："大叔，对面是在搞啥庆典？"

"谁啊你，赶快放开我，不然要死人了！"

"喂喂，你是想妨碍公务吗？信不信我把你塞到猪笼里去！"

"啊，你是警官吗！既然这样赶紧去摆平那个家伙吧。"

"哪个家伙？"

"那个失控发狂的男人啊！嘴里说着什么'制裁'、'惩罚'等不明所谓的词，还召唤出巨大的恶魔大肆破坏。"中年人说完就夺路狂奔而去，我虽然对这种藐视公职人员的行为略感不爽，但还是先尽到警察的责任，管一管眼前的混乱吧。我逆着人流挤过去，来到事发地点。最先看到的是一个像是阎魔大王的恶魔身边，有个单手拿着COMP的眼镜小鬼。眼镜小鬼嘴里正叨叨地念着什么，我贯注了精神一听，他是这么说的："你们这些反复无常的垃圾，由我和阎魔来制裁！"

这是何等的中二啊，最近的小孩都只有嘴上会说这一点算是强项了——我这样想着，暂时藏身于树阴后，先保持一定距离观察一下吧。

正面冲突无疑是最不明智的，我没有必要把自己暴露在对手的面前，要做的事情只有一件——就是破坏他手上的COMP。我悄悄地接近到最完美的位置，拔出手枪。

那个眼镜小鬼没有注意到我，继续对纷乱的人群叫嚷："你们这些不反省自己生死价值，只被眼前恐怖支配的愚蠢人们，统统死刑！"

我持枪瞄准他手里的COMP，熟练地扣下扳机……

一声枪响，眼镜小鬼的COMP化为一摊飞扬的金属片和塑料片。阎魔消失了，那小鬼怔在当场。

没必要再隐藏的我上前擒拿住他，小鬼还挣扎着："我×！你要干什么，放开我！"



"好了好了，进了猪笼以后再辩解吧。"

"放开我，阎魔！听我召唤！"

他一直呼唤着之前伴随他的恶魔的名字，但没有一丝动静。这是当然的，因为召唤装置已经被我破坏了。

"现在宣布你因破坏公物、恐吓和暴力罪行被逮捕了。"我给他戴上手铐。

"我为什么要被逮捕啊！"

"我刚才不是都说了么，把你的手放在胸前好好想一想吧。"

之后，这个小鬼还一直挣扎抵抗，被我无视地带进了最靠近的警署。

——本日14：00 高城圭介 逮捕

祝大家有美好的一天。

接触篇

我是隶属东京本厅的警官，名字嘛……嗯，你们就叫我池面吧。什么？这名字太土？那大门、高见或者青岛什么的，随便你叫吧。

我打了个夸张的哈欠，懒洋洋地开始今天的巡逻。自打东京山手线圈内遭到封锁，强盗、暴动事件的报告接踵而至，所以说即使像我这样漫无目的地逛街，也是有很大概率碰上事件的。打发着时不时出现的恶魔，我又发现了一大堆人。不过这次不像上一回那样四散避难，反而是里三层外三层地围住什么事物。

"这是神的试炼！跨过这个试炼，神就会赐予我们……"

一个裹着橙色和服的少女在人群中滔滔不绝地发表着自己的演说，这么热的天也难为她这身打扮了。不过演说内容竟然是什么"神的试炼"，这还是很让我蛋疼的。人类在迷失自我之际喜欢将希望寄托在"神"身上，可世风日下到竟然连神仙都要来对人类落井下石了，这倒是我想不到的。

绵绵不断的演说终究让我心烦意乱起来，我拉低帽檐遮挡住眼睛，两手分开围观的人群向中间挤去。

"我是警察，你们得到谁的许可了在这里做这种事？"

离我最近的一个橙衣服说："我们翔门会为了应对东京封锁这一紧急事态……"

我很烦这种答非所问的："你没听到我问什么吗？我问你们是得到了谁的许可。你们搞清没有，根据道路交通法，你们不经许可擅自占用公路是违法行为，连这都不知道？"

"现在不是谈这个的时候……"这帮辞不达意的家伙愈加让我不耐烦了，之前围得严实的路人，也散开了一段距离，远远地看着我们。

"发生了什么事？"

"天音大人！"

之前在高台上演讲的女人转向这边，将麦克风交给近处的手下，向我走来，她那老气横秋的架势让我的不爽情绪升到顶点。

这个叫天音的女人说道："这位先生从刚才开始就在大声喧哗，请问我们的行为有何不周到之处呢？"

她那听似客气、实则无力的态度让我的鼻子都痒起来了："你就是这帮人的头目？我的确有事情要问你，跟我走一趟吧。"

"警方为什么要找上我们呢？我们只是为了这个封锁区的存亡而……"

我刻意缓缓地抓住她的手腕，果然遭到了预料中的反抗，我笑了："好，现在以妨碍公务罪拘捕你。"从怀里拿出手铐，天音和她的信徒们反应更为激烈，更有甚者已经准备掏出COMP召唤恶魔了，他们叫嚷着："你这家伙想做什么！赶紧放开天音大人！"

我不紧不慢地回答："拘捕妨碍公务的现行犯，并且关于封锁的事情也要好好想你请教一番。"口中这么说着，手上也不闲，我也用COMP召唤出了恶魔。平地出现的恶魔们让围观人群惊慌散去，空间瞬时广阔起来。

消灭信徒们的所有恶魔并没有花多少时间，我的嘴角浮起一丝笑容。

"难道……你是贝尔德尔的……"

"别说这些莫名其妙的话，如果你再拒捕，我将保留使用药物的权利。"

天音最后的女神也被打倒，我坏笑着俯视着七七八八倒下的信徒，现场站着的只剩天音和我了。

"好了，你是乖乖束手就擒呢，还是想留下点伤再被带走呢？"

"……"女人喉咙里发出不甘的声音。



我继续说道："这么多人我也抓不过来，只要你配合，我就不追究你手下这帮人的责任了。"

天音稍作思考，觉悟到今天不可能逃脱得了了，伸出两腕让我铐住。

——本日11：30 九头龙天音 逮捕

祝大家有美好的一天。

邂逅篇

我是隶属东京本厅的警官，名字嘛……嗯，你们就叫我池面吧。什么？这名字太土？那龟山、杉下或者古畑什么的，随便你叫吧。

"切，受了点无聊的小伤。"

散乱的尸山里，召唤出的仲魔正用治愈魔法为我疗伤。像往常一样散布……应该说巡逻的我，不太留神地遭到恶魔的突袭。还好我及时应对，不过大概是因为手下的恶魔强度不够高，还是受了点小伤。说起来我也该强化一下自己的恶魔阵容了，以往使用的恶魔还基本能解决所有战况，但最近野生的恶魔增多，实力也强大了不少，眼瞅着自己的生命倒计时一天一天减少，不增加战力可不行。

来到恶魔拍卖行的我现在不差钱，落价大方一些也没事。我打开COMP，迅速开始竞价。现在要提升队伍的攻击能力，当然兼顾回复更好。我有自言自语的习惯，一边分析推理时也要把分析过程亲口说出来，否则脑子里就是一团浆糊。

当前的拍卖货架上只要有我看上的恶魔，就会毫不犹豫地参加竞价。刚开始我还很认真，后来也嫌麻烦，干脆就直接以卖方的一口价买下了。随着成交次数的增多，我能够参与的竞拍等级也越高，这样能买下更强的恶魔，旁边的竞拍买家也对霸气的我投以敬畏的目光。

在买下一只恶魔后，我又看上了新目标，这次打算正经竞拍一次。价格越吊越高，就在其他买家停止加钱之际，我出具了跟一口价相同的金额。

停止了继续的买卖，我用COMP召唤出刚才买下的恶魔。

"我的名字是……"恶魔正想做自我介绍，就被我打断了："没你啥事，给我消失吧。"

不带表情地与它破弃了契约，我并没有看这个恶魔消失时的表情。

我继续开始竞拍，找到刚才那个恶魔，给出一口价，再次上演了之前的一幕。

之后，在保证竞拍等级不降的前提下，我不断地寻找着那只恶魔，出价买下，然后再放弃契约将其强行遣返。这样进行了数十次，无分毫恻隐之心。

这个恶魔终于爆发了："你这家伙到底怎么回事！我跟你有仇吗！"

"无怨无仇，你是不是误会什么了。"我淡然地说。

"既如此你这是什么意思？几十次拍定最高价，又不跟我契约！难道不是想借用我的力量吗？"

"我完全没有借你力量的意思。"

"你说……什么？"

这是真心话，不过恶魔蓝色的脸已涨得通红。



我还是不紧不慢，甚至挂上一抹笑容："怎么了？被人类打上'没用'的烙印，恼羞成怒了？"

"胆敢如此侮辱我！你到底对我这个幻魔族的精英有何不满？"

"因为我不爽你的名字。"

这个恶魔的登录名是"帅哥★海姆达尔"（编注：日语中与"池面"同音），我继续说道："像你这样的恶魔居然名字里有'池面'的前缀，太不知天高地厚了。嗯，我想想……你这长相叫'人妖★海姆达尔'倒不错。"

我换了一口气，继续说："嘛，反正你这种家伙是绝对派不上用场的。"

恶魔反击道："你这种被我们恶魔玩弄于鼓掌的低贱种族得瑟个什么！你才是狭窄器量的代表，好好回家对着墙反省吧！"

"人妖混蛋还真没资格说我啊，不如我赶紧把你放到COMP里，让你去搭讪我的小猫吧！"

……

……

就这样，我们互相对骂。至于后来谁先动的手，我并不记得了。

——××区发生恶魔与人类的冲突事件 无人员死亡

祝大家有美好的一天。

完结篇

我是隶属东京本厅的警官，名字嘛……嗯，你们就叫我池面吧。什么？这名字太土？老是叫我想时髦名字太烦了！随便你叫吧。

"那个混蛋……下次绝不轻饶他！"

我一边骂着刚才与我干架的人妖恶魔，一边肿着脸在马路上拖动脚步。



"我英俊的脸都肿了，作为顶着'池面'名字的男人，确实不可原谅啊……"我收敛不住心中怒气，拿路边的垃圾桶出气，一脚踢飞。落地的声音令人精神一振，不爽也从我的天灵盖化作蒸气，消散到云霄去了。赶紧拿之前买到的恶魔合体吧！

刚整备好战力没能喘上口气，不远处就传来了女人的悲鸣。唉，果然帅哥就是闲不下来啊。向着悲鸣的方向跑去，立即见到一个被黑披风恶魔追赶的白衣女子。

"克瑞斯尼克！你死了我就自由了！"

女子急喘着忙于奔命，脚步却已踉跄起来，而且在黑披风恶魔的呼唤之下，恶魔已经越加密集地聚拢过来。

"那边的小姐！快来我这！"我向她大声喊话，并为了吸引披风恶魔的注意掏枪射击。

"呔！你这家伙竟敢打扰我和克瑞斯尼克的亲密约会吗！"觉察到枪声，披风恶魔轻松地回避着子弹。虽说我射击的弹道刻意避开误伤女性，可被他这样毫无压力地回避掉还是让我比较恼火的："闭嘴，你这个变态混蛋！你的对手是我池面大人！"把女子护在身后，召唤出刚刚作成的仲魔。

"哦！你也是恶魔召唤师吗！也不知血液鲜美不鲜美！"

"闭嘴你个品位低劣的恶魔，一身奇异滑稽的着装。"

"哈哈哈，黑色披风是吸血鬼克多拉克的证明！"

我跟这个叫克多拉克的恶魔展开舌战，期间还不忘瞟了一眼身后——身后的这名女子因为一直奔跑而双颊绯红，白色的衣服包裹着丰满的胴体，温柔的脸庞上一对翦水秋瞳，却不知为何射出凌厉的视线，这是我喜欢的类型。我振奋起精神，摆出比平时更靠得住5倍的正经表情说道："这位小姐请安心，让我来替您打倒这只恶魔吧。"我指挥着仲魔与克多拉克对峙着。

"不行，克多拉克要由我来……"

"不必担心，这种程度的恶魔我很轻松就能收拾掉。"这次我在近距离向吸血鬼扣动了扳机，这种距离下不必担心他能躲开。然而就在子弹离膛的瞬间，对方就已经起跳回避开了。

"哈？大话说得很动听，实力就这么不够看？"

我继续连射着子弹，仲魔们也卖力地操起火炎和龙卷向克多拉克发动了攻击，不到片刻，克多拉克的身体就变得像破抹布一样惨不忍睹，但他却宛若无事人一样大笑道："哈哈哈，我被打倒了，我又被打倒了。克瑞斯尼克，我期待与你下一次的碰面！"

我不甘心地把剩下的子弹全部射出去，克多拉克雾也似的消失了。接下来，应该是女子感谢的拥抱、亲吻、乃至更进一步的……

正盘算着即将发生的美好未来时，女子突然一巴掌扇了过来："蠢蛋！那个家伙必须由我亲手打倒，否则就会无限强化再生！"我的脑子一片空白。

★ ★ ★

克瑞斯尼克的作战计划，是以自己为诱饵，把克多拉克吸引到容易攻击的地方，可是他没有料到会有一个自居为英雄的警察来打乱计划。

"克瑞斯尼克，其实没必要责怪那个人。"宿主麻里传达了自己的意思，当然她也理解克瑞斯尼克的怒气。不过毕竟是她的身体打了英雄救美的那个警察，还是颇让她抱有罪恶感的。被打的警察倒在地上动也不动，不知死了没有。

"现在还是盯紧克多拉克，要在那家伙复活前准备好羊膜。"克瑞斯尼克说道。

"嗯，没错。"与宿主达成一致的意见，克瑞斯尼克与麻里离开了现场，完全不顾地上还躺倒的那个警察了。

池面警官依然一动不动。

——本日18：00 警察一名 精神错乱

祝大家有美好的一天。

The End

GAMERS GUIDE
2011年冬季大作推荐

统计时段
2011年10月
～
2012年1月

游戏名一览

导读

期待度的基准以游戏的系列口碑、售前情报为基准，部分旧作的移植版则参考了原作素质和新增要素，个别已发售、但值得推荐的大作无编辑的“个人期待”项。一些游戏的官方封面图尚未确定，以“封面待定”标识。

期待度 S 备受期待，值得所有玩家一试

期待度 A 素质优秀，是该类型游戏中不可多得的佳作

期待度 B 素质良好，有个性化的闪光点

推荐年龄图标注释

 全年龄推荐
 推荐12岁以上
 推荐15岁以上
 推荐17岁以上
 推荐18岁以上
 教育用软件

勇者公司（勇现会社ブレイブカンパニー）

预定2011年10月27日



内容：本作是一款将公司经营与勇者要素合二为一的SLG，游戏中玩家将扮演勇者派遣公司的社长，为了世界和有需要的人，雇用各种各样的勇者并派遣出去完成任务。当勇者顺利完成任务后，就可用任务报酬对公司进行扩建。

魅力点：游戏中勇者的职业有10种以上，而任务类型则超过了100种，在派遣勇者执行任务时，得根据每位勇者的特点来决定适合的人选。

个人期待：本作关于战斗系统的情报一直很少，目前只知道是半自动的战斗。如能在战斗上也下些工夫，做出符合本作主题的战斗系统将更值得期待。

史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团（スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団）

预定2011年11月2日



内容：以《勇者斗恶龙》里标志性怪物史莱姆为主角的动作冒险游戏，作为系列第三作同时也是“《DQ》系列”的25周年纪念作品，这次史莱姆们为了夺回被尾巴团抢走的秘宝，将扬帆出海展开世界范围的冒险，战斗类型方面除了有以往的陆地战外，也有用航海船进行的海上较量。

魅力点：各种各样来自“《勇者斗恶龙》系列”的经典怪物是游戏的一大亮点，在有动作要素的本作中，玩家可看到怪物们更加具有动感的一面。

个人期待：目前明确的是通过3DS的邂逅通信，玩家可交换彼此的航海船资料，从而和对方的航海船对战，同时个人也希望能有对应无线通信的海战，毕竟和真人较量将更加紧张刺激。

超级马里奥3D大陆（スーパーマリオ 3Dランド）

预定2011年11月3日



内容：任天堂代表游戏“《超级马里奥》系列”的最新作，游戏的玩法和《超级马里奥64》类似，玩家操作马里奥在宽阔的3D空间中进行冒险，使用丰富的动作克服各种障碍并击倒敌人，另外还可以通过道具变为其他形态强化自身。

魅力点：为突出3DS的裸眼3D机能，游戏准备了多种视角的版面，既有传统的2D横向卷轴版面，还有府瞰视角和45度俯视角，相信随着视角的变化，会带给玩家不一样的感觉。

个人期待：立体的《马里奥》虽然听起来很吸引人，但个人希望裸眼3D在关卡中的应用还是点到为止比较好，不希望为了3D而3D使得游戏失去《马里奥》的原有风格。

忍3D（Shinobi 3D）

预定2011年11月15日



内容：SEGA旗下的知名动作游戏“《忍》系列”在蛰伏了8年之后终于推出新作，本作由曾开发过PSP版《刺客信条》的Griptonite Games小组负责。玩家将操纵胧流忍者的当家——武藏次郎穿越时空，在2056年继续与犯罪组织ZEED展开战斗。

魅力点：本作彰显着传统ACT的硬派风格，二段跳、蹬墙跳、八双手里剑等经典动作都尽皆保留了下来，而新追加的丰富动作以及四种忍术更把忍者的魅力展现得淋漓尽致。

个人期待：虽然是外包开发的、且没有拉风的“杀阵”系统，但游戏处处都在向早期的“《忍》系列”作品致敬，有一定玩龄的老玩家想必会对骑马作战等熟悉的场景感慨不已。

预定2011年12月1日

马里奥赛车7（マリオカート7）

◆Nintendo
◆RAC◆4800日元
CERO A 全年龄对象
期待度 S



内容：作为“《马里奥》系列”的分支作品，《马车》以简单易懂的操作和轻松愉快的风格深得大众的喜爱。系列第7作扩充了赛道，引入了空中和水下场景，允许玩家根据赛道情况自由定制自己的赛车，并追加了诸多新角色和新道具。

魅力点：《马车》除了像其他赛车游戏一样，要求玩家要熟练掌握加速、过弯等操作技巧外，还鼓励玩家利用赛道中的各种道具，想尽一切办法妨碍对手——这也是游戏的最大乐趣。

个人期待：联机同乐是《马车》的一大魅力，本作将支持最多8人联机对战。个人也希望3DS的系统能借此机会对好友功能加以优化，方便玩家与线上遇到的其他玩家展开交流。

预定2011年12月8日

新・深爱（NEWラブプラス）

◆Konami◆AVG
◆6980日元
CERO C 15才以上対象
期待度 A



内容：一款拟真的恋爱交流游戏，玩家可从三名女性角色中选择自己中意的，与之发展关系并成为恋人。一周目恋人模式解禁后，可以实时与女友进行各种场景的约会事件，另外每名角色还有各自的“青春一页”小故事。

魅力点：全面利用3DS的新机能与女友亲密交流，拟真度进一步提高，强调独占女友的感觉也正好挠到了玩家的痒处。

个人期待：不知厂商的特别款主机抽选是否是考虑“患难见真情”，为了让玩家更珍惜女友才搞出来的，总之有点过，还是放低门槛吧。

预定2011年12月15日

雷电十一人GO 光明・黑暗（イナズマイレブンGO シャイン・ダーク）

◆Level-5◆RPG
◆5800日元
推荐年龄未定
期待度 A



内容：游戏讲述的是元堂一行人夺取世界冠军10年之后的故事，在那个年代，足球界已经被一个名为“第五中心”的谜之组织所支配，为了摆脱“第五中心”的控制，雷门中学率先从中独立了出来。

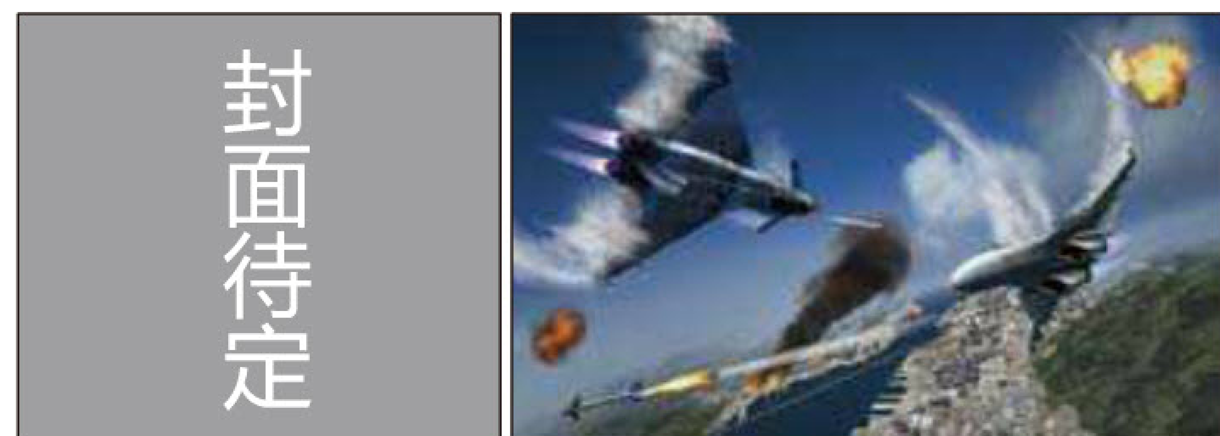
魅力点：各种华丽的必杀技以及自由的培养系统是该系列的亮点，本作不但追加了大量全新的必杀技，化身系统的加入也让游戏的对抗更加激烈。

个人期待：从已知的情报看来，“化身”给人的感觉就是增强版的必杀技，其实个人还是希望能将化身和必杀技做成两个不同的系统，不然必杀技到后期的比赛中不就基本失去作用了么？

预定2011年10月27日

皇牌空战3D 纵横火网（エースコンバット 3D クロスランブル）

◆NBGI◆ACT
◆4800日元
CERO A 全年龄对象
期待度 A



内容：以追求真实感与爽快感兼备的人类空战系列《皇牌空战》，其最新作即将在3DS上与掌机玩家们见面。通过3D景深效果，本作将带给玩家们全新的视觉冲击，体验与别不同的乱舞空战。

魅力点：和系列作品一样，本作依旧收录了众多当今真实存在战斗机。为了让玩家进一步体验空中缠斗的魅力，本作中引入了名为行动计策的新系统。玩家可以通过简单的操作，轻松体验回避机枪导弹的惊险、以及狙击敌人带来的爽快感。

个人期待：十分期待3D景深下的空中追逐战，以及行动计策系统到底会对本作的操作产生多大的变化。

预定2011年12月8日

索尼克世代 青之冒险（ソニック ジェネレーションズ 青の冒険）

◆SEGA◆ACT
◆5229日元
CERO A 全年龄对象
期待度 A



内容：“索尼克”20周年作品将以《白色时空》和《青之冒险》分别登陆PS3和3DS平台。作为掌机游戏的《青之冒险》，同样会在游戏中穿插各种背视角动作要素，让掌机上的《索尼克》焕然一新。而系列的众多著名角色、如暗影等亦将在本作中粉墨登场。

魅力点：游戏中玩家可以选择经典的“豆丁”索尼克或者现代的“帅气”索尼克展开游戏，达到2D舞台和3D舞台的完美结合。游戏充分运用3DS的机能，借助邂逅通信，玩家更可以发掘隐藏其中的任务内容。

个人期待：比较期待3D舞台下的BOSS战，希望可以在3DS上找到当年《索尼克大冒险2》的惊艳感觉。

预定2011年12月10日

怪物猎人3 G（モンスターハンター3（トライ））

◆Capcom◆ACT
◆5800日元
CERO C 15才以上対象
期待度 S



内容：大人气狩猎题材ACT“《怪物猎人》系列”的最新作，游戏是Wii平台《怪物猎人3》的强化版，在保留了前作所有内容的基础上，还追加了《MHP3》的怪物、武器以及地图，并根据3DS的机能新增了触摸屏的应用以及裸眼3D显示。

魅力点：新怪物——碎龙是本作的注目点之一，手、脚、头并用的攻击方式将让玩家体验到和以往面对兽龙种时不一样的感觉，另外还有在水中狩猎水龙也值得期待。

个人期待：键位不一样的3DS注定无法使用像《MHP》时代一样的“C手”操作，怎样利用3DS的优势带给玩家更舒适的操作是个人最关心的地方，而不是推出一个扩张滑杆就了事。

预定2011年12月22日

SD高达G世纪 3D（SDガンダム ジージェネレーション 3D）

◆NBGI◆SLG
◆6090日元
CERO A 全年龄对象
期待度 A



内容：集合历代高达作品的人气SLG“《SD高达G世纪》系列”又添新成员，本作不仅活用3DS的景深效果，还加入了即将开播的《高达》动画系列新作《机动战士高达AGE》。高达明星大对决将在3DS上全面展开。

魅力点：本作加入了众多新元素运用3DS的景深效果，本作的战斗画面亦将全面3D化，让玩家体验全新的战斗视觉享受。而在战斗系统方面，更是首次加入精神系统，而负责这部分的制作人正是“《机战》系列”的寺田贵信。

个人期待：3D化的高达战斗画面会带来怎样的冲击性，以及精神系统融入《G世纪》后起到怎样的化学反应呢？只有等游戏发售才能揭晓了。

预定2011年1月26日

生化危机 启示录（バイオハザード リベレーションズ）

◆Capcom◆A・AVG
◆5990日元
CERO D 17才以上対象
期待度 S



内容：本作以克里斯失踪、吉尔前往游轮搜寻为线索展开，剧情扑朔迷离。系统方面更加强调真实性，没有血槽显示，角色在受到攻击时可以进行副武器、体术攻击，就地反击以及紧急回避等丰富的动作。而全新装备“创世纪”的扫描功能在解谜和战斗方面都会起到关键作用。

魅力点：以“回归系列原点”为口号的本作重新强调了解谜的重要性，结合3DS的机能，场景和敌人在裸眼3D的效果下恐怖感陡增。游戏还在时隔15年后再次引入日语语音。

个人期待：本作剧情的时间段介于正统作品4代和5代之间，预告片中埋下了许多伏笔，诸如“两个克里斯”，“恐怖组织猎犬”、“T-Abyss病毒”等，一切谜团都要等游戏正式发售才能揭晓。

3DS

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

游戏综合发售表

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年10月					
27日	豆犬	豆しば	日本Columbia	ETC	5040日元
27日	勇者公司	勇现会社ブレイブカンパニ-	NBGI	SLG	5040日元
27日	ESSE轻松家计簿	ESSEらくらく家计簿	IE Institute	ETC	3990日元
2011年11月					
1日	牧场物语 双子村	Harvest Moon: Tale of Two Towns	Natsume	SLG	39.99美元
1日	汽车总动员2	Cars 2	Disney	RAC	29.99美元
1日	詹姆斯・诺尔的好莱坞犯罪	James Noir’s Hollywood Crimes	Ubisoft	PUZ	39.99美元
2日	史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团	スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海贼としっぽ团	Square Enix	A・AVG	6090日元
3日	超级马里奥3D大陆	ス-パ-マリオ3Dランド	Nintendo	ACT	4800日元
3日	狗狗学校 可爱幼犬	ドッグスク-ル ラブリ-パピ-	Starfish	ETC	5040日元
8日	洞窟物语3D	Cave Story 3D	NIS America	ACT	39.99美元
8日	迈克尔・杰克逊 梦幻体验	Michael Jackson The Experience	Ubisoft	MUG	39.99美元
10日	横冲直撞3D	ドライバ -: レネゲイド3D	Ubisoft	RAC	6090日元
13日	超级马里奥3D大陆（美版）	Super Mario 3D land	Nintendo	ACT	39.99美元
15日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed: The Run	EA Games	RAC	39.99美元
17日	忍 3D	Shinobi 3D	SEGA	ACT	5229日元
23日	魔法使与主人 新天地	魔法使いとご主人样 New Ground	QuinRose	AVG	5985日元
24日	薄樱鬼3D	薄樱鬼3D	Idea Factory	AVG	6090日元
24日	绝代风华	FabStyle	Koei Tecmo Games	ETC	6090日元
24日	柏青哥天国3D 赏金海物语 梦见少女与柏青哥之王决定战	パチパラ3D プレミアム海物语 梦见る乙女とパチンコ王决定战	Irem	PUZ	6090日元
2011年12月					
1日	马里奥赛车7	マリオカ-ト7	Nintendo	RAC	4800日元
1日	蜡笔小新 宇宙之友情笨蛋空手道	クレヨンしんちゃん 宇宙DEアチョ-！？友情のおバカラテ！！	NBGI	ACT	5040日元
1日	总爱茶犬	お茶犬といつもなかよし	日本Columbia	ETC	5040日元
1日	料理妈妈4	クッキングママ4	Office Create	ETC	5040日元
4日	马里奥赛车7（美版）	Mario Cart 7	Nintendo	RAC	39.99美元
8日	新・深爱	NEWラブプラス	Konami	AVG	6980日元
8日	索尼克 世纪 青之冒险	ソニック ジェネレ-ションズ 青の冒险	SEGA	ACT	5229日元
10日	怪物猎人3 G	モンスタ-ハンタ-3(トライ)G	Capcom	ACT	5800日元
15日	雷电十一人GO 光明・黑暗	イナズマイレブンGO シャイン・ダ-ク	Level-5	RPG	5800日元
15日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	PUZ	5040日元
15日	热血硬派国夫君 特别版	热血硬派くにおくん すぺしゃる	Arc System Works	ACT	4410日元
15日	萌萌大战争 现代版 3D	萌え萌え大战争☆げんだいば-ん 3D	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
22日	SD高达G世纪 3D	SDガンダム ジ-ジェネレ-ション 3D	NBGI	SLG	6090日元
未定	企鹅的问题 战争	ペンギンの问题 ザ・ウォ-ズ	Konami	ACT	售价未定
2012年1月					
12日	皇牌空战3D 纵横火网	エ-スコンバット 3D クロスランブル	NBGI	SLG	售价未定
26日	生化危机 启示录	バイオハザ-ド リベレ-ションズ	Capcom	A・AVG	5990日元
2011年秋					
未定	世界足球 胜利十一人2012	ワ-ルド サッカ- ウイニング イレブン2012	Konami	SPG	售价未定
2011年冬					
未定	大战略3DS（暂名）	大战略forニンテンド-3DS（暂名）	Systemsoft Alpha	SLG	售价未定
未定	公主辣妹 天堂（暂名）	姬ギャル パラダイス（暂名）	日本Columbia	ETC	5040日元
未定	交响旋律 最终幻想	THEATRHYTHM FINAL FANTASY	Square Enix	MUG	售价未定
未定	潜龙谍影 食蛇者 3D	メタルギア ソリッド スネ-クイ-タ- 3D	Konami	ACT	售价未定
未定	节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产	リズム怪盗R 皇帝ナポレオンの遗产	SEGA	MUG	售价未定
未定	铁拳 完美版	铁拳 3D プライム エディション	NBGI	FTG	售价未定
2011年内					
未定	炸弹人（暂名）	BomberMan（暂名）	Hudson	ACT	售价未定
未定	女生RPG 灰姑娘生活	ガ-ルズRPG シンデレライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	幻想生活	ファンタジ-ライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	魔法工厂4	ル-ンファクトリ-4	MMV	A・RPG	售价未定


SQUARE ENIX
ニンテンドー3DS専用ソフト
スライムもりもりドラゴンクエスト3
大海賊としっぽ団
2011年出航！
http://www.dragonquest.jp/slamori3ds/
© 2011 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
ニンテンドー3DSは任天堂の商標です

Shinobi™ 3D

掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品

3DS专辑 VOL.1
3DS SPECIAL

3DS游戏最强年鉴
2011年冬季大作推荐
3DS游戏综合发售表

特稿
核心之战

专题企划
口袋里的海拉尔大陆
漫谈《塞尔达传说》掌机史

卷首特企
3DS超导购

玩转3DS
3DS全方位解析

上手指南
任天狗+猫
超级街头霸王Ⅳ 3D
钢铁潜水员
死或生 次元
飞行胜地

掌机e时代
3DS下载游戏图鉴

游戏剧场
《恶魔幸存者》同人剧情小说

抽奖奖品
日版3DS 闪光红



典藏攻略
战国无双 编年史
雷顿教授与奇迹假面
海贼王 无限航路SP
生化危机 佣兵 3D
星际火狐64 3D
深渊传说
塞尔达传说 时之笛 3D
超级口袋妖怪大乱斗
恶魔幸存者 超频
闪乱神乐 少女们的真影

ISBN 978-7-88049-665-9

9 787880 496659
本手册随盘附赠不能单独销售
光盘定价：32元